第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊

1996年3月15日

第19號

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

究極無敵164頁
最強遊戲情報

每本港幣35元

二大遊戲展覽全面報導——
AOU 1996最新街機
最後的CSG新遊戲巡禮

《魔域戰士2》最強之連續技

攻略大全
第四次超級機械人大戰S
GOTHA II 天空之騎士
日本足球聯賽創造職業球會
真・女神轉生
前線任務外傳

PS新作《TIZ》體驗版

發售直前！
《龍騎士4》初期攻略＋地圖

全日本GT選手權改／叮噹之大雄與復活之星／LODE RUNNER／HARD ROCK CAP／WELCOME HOUSE／機動騎士／生化悍將／VIRTUA FIGHTER 3／少年街霸2／龍虎之拳外傳／SOUL EDGE／MANX TT／新世紀EVANGELION／天地無用！御魅理溫泉水氣娜娜之旅／機動戰士Z高達









有買趁手！
《遊戲誌》補購程序——LOGON！

AIM

◆為求打爆機，需要舊GAME攻略法
◆為咗儲齊一套完整遊戲紀錄
◆愛嚟去旅行時「透爐」用
◆為咗儲本第日炒得嘅書

METHOD A——郵寄

PHASE 01

填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02

寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

PHASE 03

寄嚟《遊戲誌》（地址：旺角郵政局郵政信箱79489號；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04

等收書啦！

METHOD B——親臨補購

補購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
補購時間：星期一至六上午11時至下午1時、下午2時半至5時；星期日及公眾假期休息。
注意：親臨補購前請先致電本刊辦事處預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：__________
年齡：__________
地址：__________

聯絡電話：（日間）__________
（夜間）__________
郵寄地址：（如與上列地址不同）__________

身份證號碼：__________（ ）
支票號碼：__________

補購期數	數量	×	單價	= 金額
		×		=$
		×		=$
		×		=$
		×		=$
郵費		×	$6.5	=$
合計				$

郵購地址：旺角郵政局郵政信箱79489號；信封面請註明「補購」字樣

備註：
◆海外補購請勿使用本表格
◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
◆本刊保留拒絕補購之權利
◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

徇眾要求——

《遊戲誌》海外郵購服務

《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!

注意
- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補購

每本港幣 35 元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵

中國、台灣、澳門：$30.30

其他國家：$39.00

平郵

中國、台灣、澳門：$10.50

其他國家：$17.50

訂閱

（包括郵費）

空郵（亞洲）

一年（25 期）：$1633

半年（13 期）：$849

空郵（歐、美、澳洲）

一年（25 期）：$1850

半年（13 期）：$962

平郵（中國、台灣、澳門）

一年（25 期）：$1138

半年（13 期）：$592

平郵（其他國家）

一年（25 期）：$1313

半年（13 期）：$683

海外訂閱／補購表格

姓名：

年齡：

郵寄地址（請用英文正楷書寫）：

本港聯絡人：

聯絡人地址：

聯絡人電話：

支票號碼：

☐ **補購**

補購期數	數量 ×	單價 =	金額（HK$）
	×	= $	
	×	= $	
郵費	×	= $	

☐ **訂閱**

本人欲自第______期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式（請在適用方格處加上 X 號）

空郵（亞洲）
- ☐ 一年（25 期）：$1633
- ☐ 半年（13 期）：$849

空郵（歐、美、澳洲）
- ☐ 空郵一年（25 期）：$1850
- ☐ 空郵半年（13 期）：$962

平郵（中國、台灣、澳門）
- ☐ 一年（25 期）：$1138
- ☐ 半年（13 期）：$592

平郵（其他國家）
- ☐ 一年（25 期）：$1313
- ☐ 半年（13 期）：$683



No.19 1996

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

目錄

二大日本遊戲展覽 100% 全面直擊報導

不一樣的PC遊戲專欄

新GAME速報

攻略一族

遊戲玩家有話說

賞心樂事

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍、KEN HO WAI 、 ANTHONY LEUNG ◆ FREELANCE WRITER／FUKUDA、ZAC、基斯、威記、阿豪◆DESIGNER／子濃◆ COVER DESIGN & 3D MODELING／KEN◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆ PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD. (COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2866-9866◆ADVERTISING AGENT／ INFO RESOURCES LTD. (852) 2866-9866

GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2393-9090 MODEM:(852)2390-7775
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1～2小時休息10～15分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、滋水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項

- 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。

機種










3DO　街機　任天堂　PC-FX　GAME BOY　GAME GEAR　世嘉 CD　世嘉五代








NEO GEO　PC ENGINE　PC 個人電腦　PLAYSTATION　SATURN　超級任天堂　VIRTUAL BOY

遊戲性質

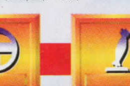
ACT 動作遊戲　FIG 格鬥遊戲　RPG 角色扮演遊戲　ARPG 動作角色扮演遊戲　SRPG 戰略角色扮演遊戲　AVG 歷險遊戲　SLG 戰略／模擬遊戲　SPT 體育遊戲

SOC 足球遊戲　RAC 賽車遊戲　STG 射擊遊戲　PUZ 智力遊戲　TAB 桌上遊戲　MOV 電影　EBOK 電子圖書　ETC 其他遊戲




其他






2P. 雙打　MPLY 多人參與　MEM 需記憶卡／有記憶進度功能　LNK 通信對戰　不適合十八歲以下人士　對應光線槍　對應滑鼠　對應軚盤　對應 ANALOG 控制桿

遊戲索引 *（本索引以遊戲種類及筆畫排序）*

今期真係可喜可賀，指令魔人安東尼梁正式加盟《遊戲誌》編輯部，專責格鬥遊戲，基斯同威記又重出江湖，推出合體專欄「電腦遊園地」，令今期特別熱鬧，連我部啱啱整番好嘅PLAYSTATION都忍唔住，長鳴220V禮砲一響慶祝——唉。上期調整售價兼加兩手紙，效果同反應都唔錯，不過有啲讀者就來電話隻書紙令人有縮咗皮嘅感覺。話你知，其實而家啲書紙同粉紙幾乎同價㗎，改用書紙係為咗令本書厚啲、夠分量啲，冇理由本書俾人多咁多頁，厚度只係多咗少少㗎嘛。既然大家覺得粉紙好睇啲，今期開始就將書紙同粉紙比例倒轉，大家滿意啦？（米奇）

當PUYU神從馬爾代夫回來那天，便是在下登機前往日本之日……

當在下從日本回來之前兩天，卻輪到要為米奇在日本訂酒店，同時將相機、攝錄機留下，因為他會在兩天後到達……

HEY BOY！GIVE ME FIVE！

假如各位看過今期的AOU展特輯，相信也會覺得在下今期好燥，其實這是因為看過另外一些本地製作的AOU展特輯後，發現頗多的問題，除了資料不準外，在選擇介紹每間廠商的新作方面亦很古怪，不但一些應介紹的GAME不介紹、有些遊戲在介紹時又不提那些遊戲的特色或其創新的系統，最奇怪的還是仍可有一定的字數，到底那些版位是用來寫甚麼的？（J.J）

本來今期編者話都係想講講老米部PLAY STATION點樣二度死亡，順便分析一下佢同PS啲種物體嘅相性問題，因為可以連死兩次都算係一項紀錄，唔係咁易㗎！不過相信友情深厚嘅同事們一定已經相繼表揚咗佢啲件偉大創舉，所以ARES都唔打算再表佢，正所謂高處不勝寒，個個都表佢，表到佢飛起，高得滯會好易凍親㗎。好喇，唔講米奇講咩好呢？呀！早排看過《新世紀EVANGELION》嘅首隻影碟，之後就中鬼咗毒，搞到無錢都又刮影碟又刮漫畫。鬼咩，GAINAX出品必屬佳品，想當年《飛越巔峰》套碟咪又係咁乖乖地進貢，不過好彩消費黃泉路上有一大班人陪，公司及某出版社都有人中招，聽聞某梅字頭主筆都話要訓身，呵呵呵！啲鑊都算代表作囉。（ARES）

當筆者從馬爾代夫回到香港的一刹（年初一），嘩！簡直就是兩個世界：試想想，從三十多度的陽光海灘跌到九度的繁鬥都市……正是：「冷得我騰騰震，真係震到入心呀～」。看到馬爾代夫的自然環境後，真的發覺香港污染得很厲害，所以決定以後都要環保一點，否則……

最後，希望米奇不要太傷心，須知生死有定……節哀順變吧！（PUYU神）

WELL，今日總算大開眼界，因為咁大個仔都未見過一部慶到出煙嘅PLAYSTATION，而且加埋啲「BOSSSSS」嘅聲音、仲有啲BBQ味，你都咪話唔過癮。不過最緊要都係部機唔係我嘅，如果唔係我驚我會控制唔到自己，會將阿FUKUDA打至重傷。

又爆機！又爆機了！唉……真喺流年不利，在年尾才修理好的那部米奇的PLAYSTATION想不到在年頭的這個時候又再一次的……歸天。這次的意外，不知是天意還是巧合，不過可以肯定是FUKUDA的錯，哈！真是好笑！真是一臉無奈，幸好黑龍的PLAYSTATION到今仍是完好無缺，真是要好好的保重。呵……呵……呵！（深表遺憾的赤目黑龍）

最近小弟閑來無事就會走上去NAMCO間遊樂場睇睇，有時會打下嗰個酒吧肥佬，睇下自己有冇大力咗，不過最有興趣都係夾公仔鎖匙扣，哈哈，而家已經到咗得心應手嘅地步，而且亦夾咗唔少戰利品番屋企。如果你哋得閑「貢」上去，見到有個傻佬成手鎖匙扣，嗰個好可能就係阿KAN嚟㗎啦。（有莫哥拿滑鼠版同埋魔法騎士POWER MEMORY嘅阿KAN（恨死好多人㗎）

哈囉！大家好！我就係指令魔人安東尼梁嘞，今期終於有機會喺呢度同大家見面。之前我嘅身份仲係無責任DESIGNER時，期期睇佢哋嘅編者話都睇得十分過癮；而家到自己寫，又突然唔知寫乜好，真係唔知點解？！

其實近排都好似幾多不思議事件發生，某同行又突然亂嗡嘢（雖然平時都好似係一樣），米奇部PS又發高燒，睇日本雜誌嘅《餓狼REAL BOUT》街機紀錄竟然出現26個SSS嘅成績……究竟啲人係咪癲㗎？不過我諗好快呢個世界就會回復正常㗎嘞……（不過我自己好似不嬲都唔係咁正常嘅，可能咁樣會比較適合我……）（指令魔人）

全日本最大街機展

AOU'96 AMUSEMENT EXPO

AOU '96 詳盡報道 VOL.1

AOU，全日本娛樂設施營業者協會連合會ALL NIPPON AMUSEMENT MACHINE OPERATORS' UNION的簡稱，一個為了促進日本娛樂設施的健全發展及提高在社會上的地位而設立的組織，自1985年成立以來，屬下的會員公司數目已超越1400間，由這AOU所舉辦的AMUSEMENT EXPO，更是這公司一年一度的盛事，由於各主要的日本遊戲機生產商都會將自己的最新作品在這展覽中公開，測試自己的新作在機迷眼中的評價，加上不少展出作品更是仍在開發中的新作，所以每次AOU展都能吸引數萬人到場參觀。

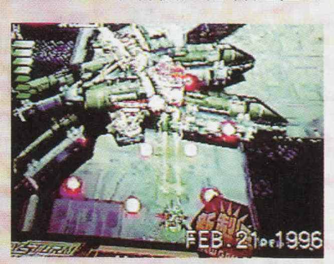
對於這類重要的展覽會，若不是親身前往參觀，而只靠一些對業界認識有限的人拍攝情況便寫一份當作是自己到過場的報道，無疑是可以節省不少製作時間，但是否能準確地報道場內的實際情況則成為了一個疑問。

今次筆者便是抱着這種心情而親自前往日本採訪是次展覽，至於結果如何，相信大家亦可在將這個特輯和其他同類特輯比較時發現到。而事實上，只要你是以業內人仕身份進場的話，要做到在下這種程度的介紹絕對不會是問題的……

由於值得介紹的資料實在太多，所以今次會先介紹其中4間重點公司，然後再於下一期繼續介紹其他公司的新作。希望大家會喜歡我們這一次的特輯。

J.J

■SEGA在公開VIRTUA FIGHTER 3片段的電視前面，特別註明了「此畫面是直接以MODEL 3底板演算出來的」，以免到場者誤會所播映的是錄影片段，低估了MODEL 3的能力！



■TAITO在今次AOU展是令人眼前一亮的公司之一，除了《究極TIGER II》及《泡泡龍回憶》這些二線作品外，主力的數個遊戲全是3D多邊形作品，其中《超能力大戰》採用新構思的手法來表現3D戰鬥，並非那種人有我有地去推出的3D格鬥作品，至於《RAY STORM》就更加是一級勁作，試問又怎會有不介紹的理由？



■SNK是一間不會在一種系統或系列成功後便停滯不前的廠商，今次推出這取用真人動作的《龍虎之拳外傳》，與CAPCOM的《少年街霸2》同樣獲得好評。期待這遊戲到港之日。



■以《ACE DRIVER》續篇名義推出的《VICTORY LAP》經試玩後，感覺上和ACE DRIVER分別頗大，而車身的設計亦變得相當科幻化。

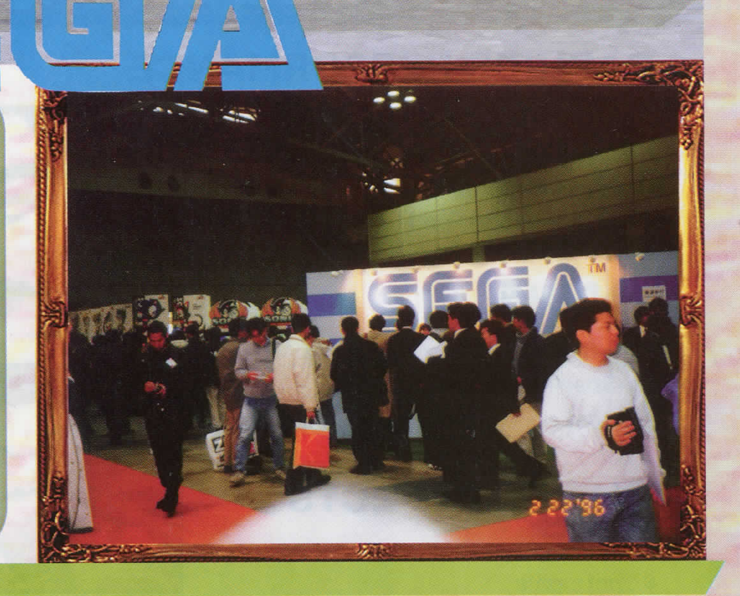


場內參展機械BEST RANKING

2月21日 下午3時		2月22日 正午	
1 VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	1 VIRTUA FIGHTER 3	SEGA
2 VF小子	SEGA	2 少年街霸2	CAPCOM
3 少年街霸2	CAPCOM	3 VF小子	SEGA
4 ALPINE SURFER	NAMCO	4 PROP CYCLE	NAMCO
5 PROP CYCLE	NAMCO	5 ALPINE SURFER	NAMCO
6 龍虎之拳外傳	SNK	6 RAYSTORM	TAITO
7 LUCKY HOLDER	TOGO	7 龍虎之拳外傳	SNK
8 格鬥超音鼠	SEGA	8 LUCKY HOLDER	TOGO
9 MANX TT TWIN	SEGA	9 格鬥超音鼠	SEGA
10 響個不停		10 GI Classic	KONAMI

SEGA™

相信任何到場參觀過今次AOU展的人，亦一定會認同SEGA是今次展覽中最受注目的公司，單是那一段VIRTUA FIGHTER 3的片段，便已經令所有機迷目定口呆，而Q版的VIRTUA FIGHTER KIDS、引用了世嘉遊戲明星超音鼠為主角的格鬥超音鼠、再加上剛推出市面不久的電腦戰機VIRTUAL ON、MANX TT，以及槍刃紐約GUNBLADE NY、多邊形運動遊戲十項全能DECATHLETE，絕對可以令沉靜了一段日子的街機界再次熱鬧起來。



VIRTUA FIGHTER 3

當日VIRTUA FIGHTER 2出現在香港的遊戲機中心時，閣下有否看過無數人圍着看VF2畫面的場面？這次在會場內就出現了這樣的情況。雖然今次還未有可供玩家試玩的版本，只有一段類似OP的畫面不斷重復地播放，但觀眾卻是比起任何公司的任何遊戲都要多的。而且SEGA亦自信地在電視旁邊寫着「此畫面是直接由底版演算出來的」，表示VF3的遊戲畫面是有能力達到現時展示的水準的。雖然現時能公開的畫面有限，但各位不妨先來欣賞一下，一起來期待VF3推出之日（據廠方的公布會是在7月左右）。

今次VF3的最大特徵，是那比VF2更上一層樓的畫面質素，對於SEGA能將VIRTUA FIGHTER CG集的硬照變成可由玩者自行操作這種突破，秘密是在於一塊由SEGA及美國著名的洛歇公司所合作開發出來的新街機底版MODEL 3。

MODEL 3有着每秒處理100萬個多邊形的能力，比製作VF2所用的MODEL 2底版多了3倍以上，而CPU更是採用了Power PC603e，滿足了遊戲所需的高速運算。而且負責CPU運算的部份更是在機能上獨立，令底版的系統能經常發揮着100%的能力。

除此之外，MODEL 3還有1600萬色（TURE COLOUR）的材質貼圖、32階段的半透明機能（專門用來表現水及玻璃）、ZONING-FOG機能（專門用來表現霧等效果）、各種遮光機能（表現金屬的反光及陰影）以及各種燈光效果。

■這位就是今集的新增人物梅小路葵。



■在MODEL 3底版的能力下，DURAL看起來和T2中的T1000相差無幾。







■梅小路葵的數個鏡頭。據公布今集除了她之外還會有另外一位男性的新人物登場，但在今次的展覽中仍未公開。

MODEL 3 底版規格一覽

GRAPHICS PERFORMANCE

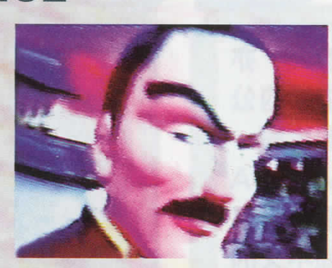
Geometarizer 1 Million polygons/sec
Renderer 60 Million pixels/sec
16 million coloured texture
Trilinear Interporation Micro Texture

SHADING

High-Specular Gouraud Shading
Fix-Shading Flat-Shading
Texture&edge Multi Layered Anti-Aliasing

LIGHTING EFFECTS

Parallel Light
4 Spot Lights
Pin Spot Light





■陳留的表情亦變得更具氣勢。

OTHERS

Main CPU Power PC 603e
Resolution 496 × 384~640 × 480

SPECIAL EFFECTS

Zoning-Fog
32 Level of Translucenncy

SOUND SECTION

CPU 68 EC 000
Sampling Rate 44.1KHz
SCSP × 2
MIDI Interface
16bit 64Voice 4ch



VIRTUA FIGHTER KIDS VF小子

或許要等到6月才有VF3會令你等得不耐煩，所以SEGA已準備好兩個新的格鬥遊戲在這之前推出市場，其中之一便是這VIRTUA FIGHTER KIDS (VF小子)，一個將VIRTUA FIGHTER 2十位人物變成二頭身Q版來進行的遊戲。

雖然今次VF小子內各人物的必殺技均是繼承自VIRTUA FIGHTER系列的，但既然人物的體型、手腳的長短及頭的大小比起VF系列有了大幅度的改變，因此在出招的時間掌握及命中判定上均會着微妙的差異。

相信今次推出的這個VF小子不但能令VF戰士系列的擁躉滿意，而且在那些樣子可愛的人物造型下，可以吸引到一班新的玩家，令這系列的普及程度進一步提高。

順帶一提，今次的VF小子是使用了ST-V系統來製作的，所以這遊戲要移植到SATURN會是輕而易舉的事……



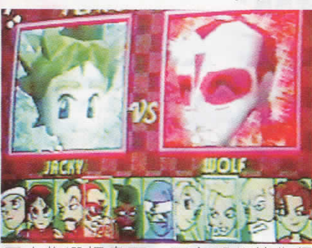
■今集仍然是使用三局兩勝制，但當K.O.對手時會改以日文字來表示。



■JACKY戰勝後露出高興的笑容。至於另一個戰勝時的動作則會是替一種日本飲品賣廣告的。



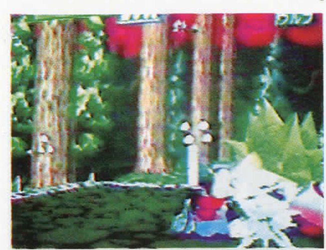
■正要和電腦對手交鋒時突然出現了挑戰者，於是兩人都吃驚地望向畫面……



■人物選擇畫面。下方那些簡化得有點過份的人物造形據説是某位開發人員的「傑作」……

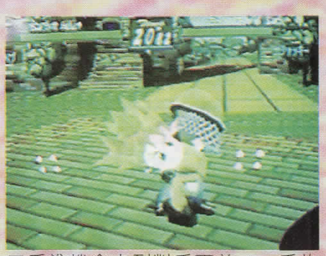


■不少VF2的招式在今集仍保留了下來，可憐的JACKY就這樣被吊了起來。


■看見對手倒下，當然要馬上來一記 DOWN 攻擊了。


■雖然已有心理準備，但看見 WOLF 捉着 JACKY 仍感到相當「壯觀」……

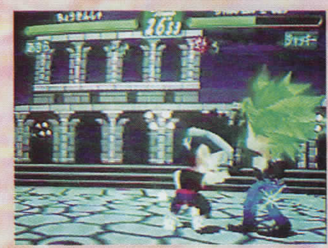

■SARA 的三連踢。平衡方面沒有問題嗎？


■看準機會走到對手面前，一手抱起就撻！


■JACKY 向前的重拳，雖然氣勢十足，但那手就似乎短了一些。


■擊中陳白時，她是會和 VF2 一樣跌下帽子的。


■擅長螳螂拳的 LION，即使變了 Q 版仍是相當有型。


■結城晶的外門頂肘（？）能否擊中？


■舜帝今次沒有了葫蘆，改為拿着一罐飲品賣廣告賺錢…


■謝菲的大招，繼續是由 JACKY 當白老鼠……


■一擊得手的謝菲，連表情亦突然變得凶惡起來。

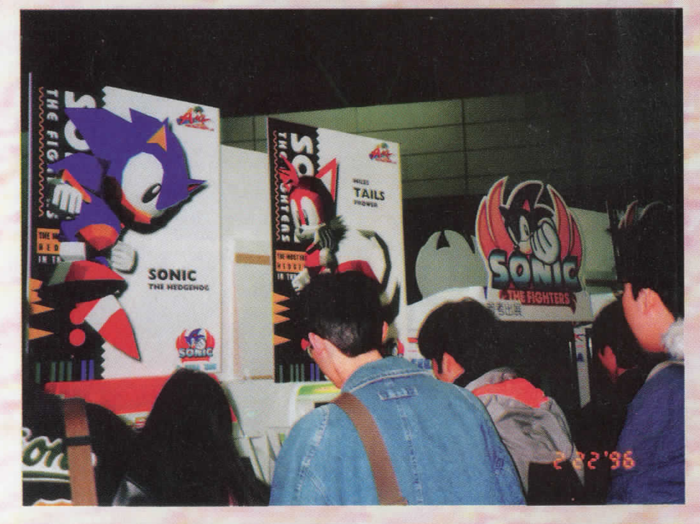

■場內每部 VF 小子的機頂都掛上了這樣的大海報，一眼就可以認出來。

SONIC THE FIGHTERS
格鬥超音鼠

只要你有玩過 MD，超音鼠 SONIC 這名字就絕對不可能未聽過。這位 SEGA 公司最具作表性的人物，自 1991 年 7 月在 MD 推出首個動作遊戲以來，一直都大受歡迎，特別是在歐美市場方面，SONIC 更是令美國版 MD《GENESIS》成功的主要原因。

事實上，超音鼠亦不是第一次在街機推出的了，大家有玩過那個以球狀控制球來操作的街機版超音鼠嗎？不過將超音鼠系列中的人物以格鬥方式推出，這還是第一次。這遊戲由於所用的是 MODEL 2 底版，所以是可以有着和 VF 2 相近的水準的，不過因為超音鼠系列中的人物本來就是採用較為卡通化的造型，所以各位並不會看見這遊戲有着 VF 2 那種高質素的材質貼圖，反而是將底版的性能集中在處理一些特殊效果方面。

遊戲的進行方法一如現時的 VF 系列，採用了三局兩勝的方式，操作方法同樣是拳掣、腳掣和擋掣，而當遊戲進行時，其中一種特色是人物被擊中時會有不少「環」從被擊中者的身上跌出，而環的多少其實亦代表着那一招的殺傷力有多大。





■今次格鬥超音鼠只是以參考出展的方式參展，預計要到今年初夏才正式推出。



■人物選擇畫面。可選用的人物共有 8 人（？），就如 VF 1 一樣。


■KNUCKLE 的連環拳。這時的拳頭會比平常大了一些。


■飛撲到對手面前的 KNUCKLE，但若是被對手擋着了的話……


■當然就要有被對手撻的覺悟了。



■戰勝對手後，各人都會有不同的勝利姿勢。



■要向下一版挑戰了，今次的對手是位叫 AMY 的女孩子。

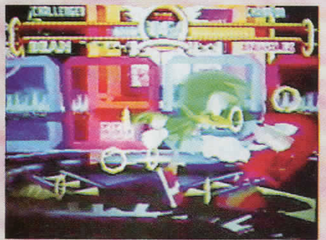

■一記重擊之下，KNUCKLE 被彈至場邊，現場只留下一大堆環……


■雖然是擋格着，但面對繞到背後的對手是沒有用的。

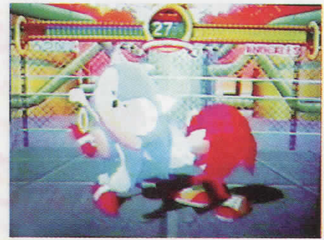

■AMY 的連環踢腳，令 KNUCKLE 的表情也變了。



■若對戰雙方都是同一人物時，另一方會變成另一種顏色。


■BEAN 的攻擊方法之一，利用他那尖嘴作為武器。


■BEAN 的另一種攻擊方法，在地面引起一陣爆風。


■KNUCKLE 的一記重擊，將 SONIC 拍扁了……


■作為系列中的主角，SONIC 當然不會缺少高速旋轉這必殺技。

DECATHLETE
十項全能

今年是奧運年，自然又是運動遊戲大量推出的好機會，這個由 SEGA 推出的《十項全能 DECATHLETE》就正如它的名字一樣，是以奧運會中的十項全能作為題材，由採用的競技項目以至計分方法都完全是根據真正的規則來進行的。

雖然遊戲中共有十種運動，但操作方面就力求簡化，只需在連按加速後在適當時間按掣便可，而且這遊戲更是以多邊型人物進行，畫面亦採用類似電視轉播時的角度。加上多邊形遊戲所獨有的鏡頭轉換，令比賽看起來充滿迫力。

除此之外，由於這遊戲是以 ST-V 底版來製作，所以其 SATURN版的推出同樣是指日可待的。


■這類運動遊戲的特色之一是要連射夠快，為了能有更快的連射速度，玩家們都各出奇謀……



■一開始首先要選擇人物，代表中國的女孩子看來相當可愛……

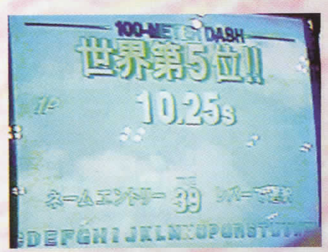


■第一天的比賽是硬性規定作 100 米賽跑的，總之就是看你的連射速度了。


■在起點線上，玩者控制的選手和電腦的選手會先擺擺姿勢。


■跟着便開始比賽。


■除了要在限時內完成外，當然亦必須勝過電腦的選手才可。



■若你的成績達到指定的水準時，更可在世界排名榜中簽名留念。


■就以擲鐵餅為例，玩者便要不停旋轉控制桿來增加擲出鐵餅時的力量。



■經過了第一天的比賽後，跟着便可由玩者選擇下一種比賽的項目。



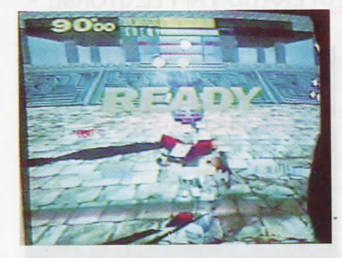
■當選定了比賽項目後，電腦便會先為你説明比賽的規則。

電腦戰機 VIRTUAL ON

電腦戰機雖然在今次展覽舉行之前已在市面推出，但在會場之內仍然是大受歡迎，或許是因為這遊戲在日本索價是每局200日圓吧，但無可否認，這遊戲的構思是相當創新的，而SEGA公司亦有着將這種構想變成事實的能力。

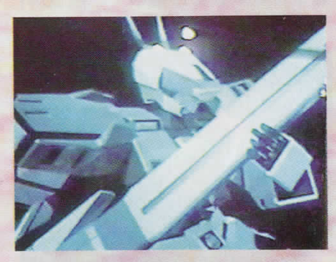
雖然香港已有部份遊戲機中心置入了這遊戲，但還是在這裏簡單地介紹一下這遊戲吧！這遊戲是以機械人對戰作為題材，可選擇的主角機共有8種，每種各有着不同的武器及性能。操作方面，主角機是以兩支特殊操縱桿來控制的，在兩支操縱桿的組合下，你可作出回旋、跳躍等特殊動作。


■遊戲的最大特色是這種特殊的操作方法，但只要你試過一次便會發現並非是想像中那麼複雜的。



■戰鬥開始的第一刻，往往是先發制人的好機會。

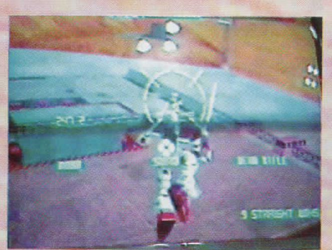

■利用增速器橫移的話，一般武器都是沒有可能追得上你的。

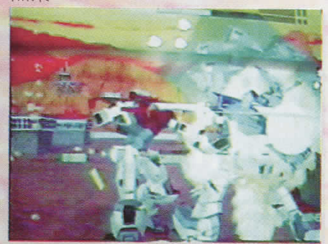

■新進入遊戲中的玩者可決定是否提出挑戰，而且對方是不能拒絕你的。



■戰鬥勝利了，看看最後一擊時的片段吧。


■雖然瞄準器是鎖上了敵人，但對方若是躲了起來的話你仍是會束手無策。


■這時你可嘗試跳起從空中攻擊，但不要忘了對手也是會在這時反擊的。


■當雙方進入近身戰的距離時，便會改以近身戰專用的武器來應戰。


■這遊戲雖然在會場內設置了不少台，但仍然是供不應求，大家都要排隊才可以試玩到。



槍刃紐約
GUNBLADE NY

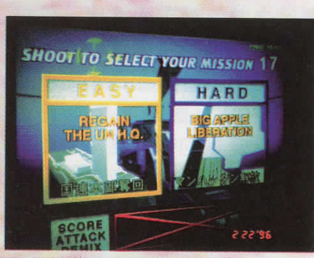
2005年夏天，正當各國首腦在紐約市舉行聯合國會議時，整個城市卻被一支武裝的恐怖分子集團所佔領了，這班人更以紐約市作為要塞，利用眾多的市民及各國首腦為人質，向國際社會提出一些無理的要求，由於這班恐怖分子擁有一些某國為軍事用途而開發的機械兵士，在那重裝甲、重火力之下，一般警察根本就是無能為力，而且在平民聚居的都市內，軍隊亦不敢輕舉妄動，令事件進入膠着狀態，剩下來的時間亦愈來愈少了。美國政府最後決定派出總統直屬的NCTC(國家恐怖分子對策委員會)內的實戰部隊SAAF(特殊空中強襲部隊)，以試驗型的強襲直昇機「槍刃GUNBLADE」開始奪回紐約的作戰「蘋果風暴OPERATION APPLE STORM」。

以上就是SEGA在今次展覽中最新推出的3D多邊型射擊作品《槍刃紐約GUNBLADE NY》的背景故事。就如故事設定中那樣，遊戲的進行舞台是美國的紐約市，而且更是由開發人員親自到紐約取景，所以遊戲內各版的場面均有着異常的迫真程度。

這遊戲採用了《異形3》那種固定型槍的設計，而槍在發射時會發生震動，增強了臨場感，至於在系統方面，這遊戲的特色之一是手上的機槍並沒有彈數限制，而畫面內的的士或汽油罐均可作為爆彈來使用。不過，這遊戲的最大特色，還是槍擊遊戲史上首次加入了人工智能AI的敵人，在這種設計下，不但令敵人的出現位置不再公式化，敵人更會有避彈的能力！在VIRTUA COP系列中戰無不勝的你，有膽量接受這樣的挑戰嗎？



■這遊戲需要專用機殼，一部50吋的投射式螢幕。



■遊戲共分為兩種難易度，各會在不同的舞台上進行。


■雖然不能把槍拿起，但卻有着發射時的反動感覺。


■由於沒有子彈的限制，大家可以放心地開槍。



■在MODEL 2底版的機能下，敵人及背景都製作得非常迫真。



■這遊戲同樣是採用中一槍扣一格「心」的方法，總之有心便玩完了……



TAITO®

TAITO是間有相當歷史的遊戲生產商，所推出的遊戲向來都較為多元化，就以今次街機展為例，TAITO所展示的新作就絕不是局限於格鬥作品的，由運動、射擊、模擬以至大型的賽馬賭搏機，甚至連舊作泡泡龍亦重新包裝推出，以配合現時懷舊的潮流。

LANDING GEAR

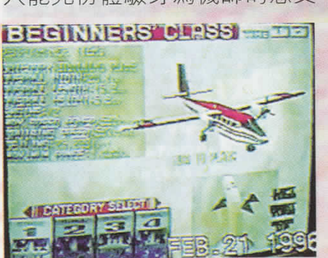
以空戰為題材的街機推出過不少，但以控制飛機起飛降落為主題的，這還只是第二次。玩者可選擇用來操作的機種共有7種之多，由小型的練習機、民航機、戰鬥機以至太空穿梭機你都可一嘗操作的滋味。雖然最終目的同樣是要將飛機降落在目標地點上，但降落時的環境就變化多多，除了有着陸在空母上的情況外，有時更會遇上飛錯航道的飛機，令你的降落過程驚險萬分。

基本上，只要你能在限時之內將飛機降落在指定地點，電腦便會對你的操縱作出評分，但除了不能在限時內着陸會GAMEOVER外，墜機、撞機或是降落地點的失誤亦一樣是會GAMEOVER的。

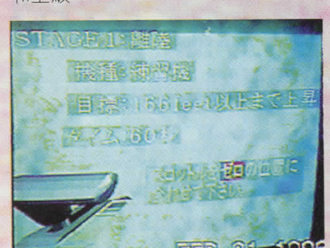
這遊戲使用了一座附設了控制桿及引擎推桿的特製機體，令人能充份體驗身為機師的感受。



■遊戲按難易度的不同分為了初級和上級。

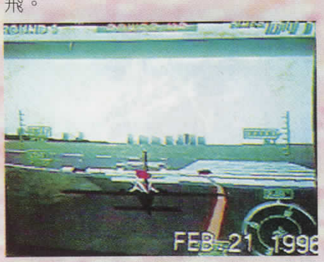


■跟着便是選擇機體。最初還是選較簡單的練習機吧。


■在實際着陸之前，首先要一試起飛。



■遊戲進行時有兩種視點可供選擇，這種是機內的視點，可以看見相當多的儀器。



■這種以機後為視點的玩法，會較為適合初玩的人嗎?



7種可選擇的機種


練習機
TRAINING PLANE


小型噴射機
SMALL JET PLANE


水上飛機
HYDROPLANE


民航機
PASSENGER PLANE


大型民航機
AIRLINER


戰鬥機
FIGHTER


太空穿梭機
SPACE SHATTLE



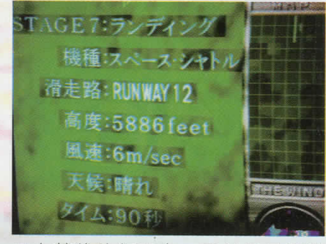
■當成功起飛後，電腦便會對你的操控作出評分。



■看見玻璃全碎，便知道是發生了意外。



■電腦亦會「親切地」將你的失誤過程重演。



■在較後的版面中，天氣及風速對操縱的影響會愈來愈大。



■你會有興趣一試操縱穿梭機嗎？

RAYSTORM

不知大家可還記得TAITO公司去年曾推出一個縱向型的射擊遊戲RAYFORCE？這遊戲後來更以「LAYER SECTION」的名字移植到SATURN之上，本刊當時亦有刊出過攻略的。今次這遊戲卻以一個全新的形象和大家見面，這次TAITO在場內展示的RAYSTORM，便是RAYFORCE的續集，這一集最大的特徵，莫過於是那全部以多邊形來製作的背景及敵人，而遊戲的進行視點亦變更為後方的俯視角度。

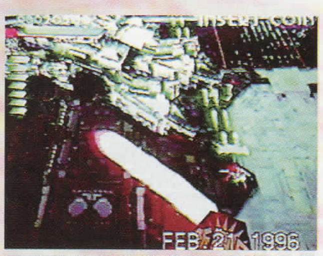

■決定了所用的機種後，跟着便是選擇操作方法。


■遊戲開始，主角機進入戰場。


■面對高度比自己為低的敵人，LOCK ON雷射是唯一的攻擊方法。


■取得打倒特定敵人後出現的道具，可增強主角機的攻擊能力。


■第一版的首領是一輛巨型戰車，首先你要瞄準它的四組車輪攻擊。


■這時對方會沿着地面發射雷射光，只要閃到兩旁較前的位置便可閃過。

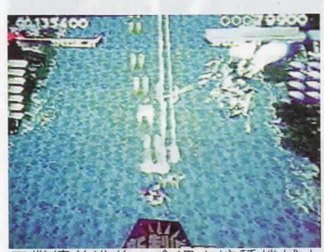

■最後是向着這戰車的核心部份集中攻擊，至於由砲台射出的散彈其實是不難閃避的。


■打敗了第一版的首領後，跟着便會來到第二版。

上集的重點LOCK ON雷射，在今集仍舊保留了下來，而且因為採用了新的視點，發砲時的畫面效果更見華麗，另一方面，今集的主角機有兩種類型可供選擇，除了上集的機種外，會有一種以雷射光為主砲，最多可同時LOCK上16個目標的戰機。

除此之外，今集還有可令全部敵人受傷的爆彈可用，至於放出爆彈的方法，則是在決定主角機後選擇AUTO或MANUAL。AUTO會有一個獨立的爆彈掣，但基本彈和導向彈是採用同一個掣發射的，至於MANUAL操作則以兩個掣分別負責基本彈和導向彈，再以同按兩掣的方法來放出爆彈。


■跟着會來到一個建在水面上的要塞，敵人的數量亦增加了不少。


■繼續前進後，會遇上這種機械人形態的敵人。

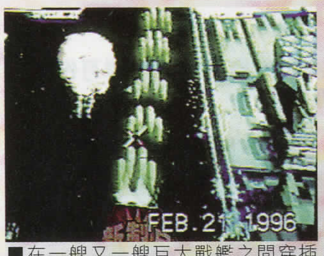

■另一版的首領。這時由於是兩人同玩的，各位可看到兩種機體在攻擊方法上的差異。


■這首領最可怕的攻擊方法是這種超巨大的雷射光……


■但只要躲到右方便可以避過它了。


■經過一輪地球上的戰鬥後，今次會在太空迎戰敵人。


■看見背景上的大群敵艦，實在替兩部主角機擔心。


■在一艘又一艘巨大戰艦之間穿插着的主角機，到底會遇到怎樣的首領呢？


■但因為這個是今次AOU展的特別版，所以只能玩到這裏為止，剩下來的等街機版正式推出吧！

SUPER FOOTBALL CHAMP

看來TAITO公司是吸納了一班製作多邊形遊戲的人材，竟然連足球遊戲亦以多邊形手法來製作了，但這遊戲除了多邊形外，在系統的設定上亦相當有心思，30隊可選用的球隊本身各有自己預設的陣形，當你決定了所用的球隊後，則要再從隊中的8名隊員中選擇出一名皇牌隊員，由於各球員成為皇牌球員後都會有不同的特殊能力，所以藉着選擇不同的皇牌球員，即使是同一支隊伍也可以有不同的作戰方式。

不過，這遊戲的最大特色，還是在於一種合作傳球COMBINATION PLAY的系統。當你按着C掣不放，最接近的隊員便會走近，跟着只要放掣便會進行這種合作傳球，利用這合作傳球，才能令皇牌球員更易擺脱敵人的包圍，前往一個有利的位置起腳勁射。



■隊伍的選擇畫面。各隊伍除了有不同的隊形外，總合能力亦各有不同。



■由不同的人物成為皇牌隊員，會各有不同的特殊能力。


■主踢罰球時的畫面。當接近龍門時，守方更會自動排出人牆。


■若限時之內仍未能分出勝負時，便要以最殘酷的方法「十二碼」來分出勝負。

遊戲的主要操作方法介紹

A掣

攻擊時 踢出滾地的球，至於射球的距離則可利用按掣時間的長短來調節。

防守時 和對手相距較遠時是剷腳，相距較近時則會是使用肩撞將對手撞開。

B掣

攻擊時 將球向高空踢出，而射球的距離則可利用按掣時間的長短來調節。

防守時 以推人等近乎犯規的動作企圖將對手的球搶過來。

C掣

合作傳球 按着掣令隊友接近後，便可放開C掣來開始合作傳球。

A+B掣

攻擊時 當控球在腳的隊員身上出現SHOOT字樣時同按AB掣便可射門。若能先以控制器輸入特定的指令，則更能射出比平常有更大威力的勁射。

防守時 當一般情況下同按AB掣，控球在腳的隊員便會大腳將球射至遠處以求解圍。

控制桿+A或B掣

配合來球的落下點按A掣可作出直接的低空傳球，按B掣可作出直接的高空傳球，而同按AB掣則可直接射門。



■當射球時若有一定的勁度及角度，對方的龍門往往是要以手槌將球救出的。



■這時只要有人及時上前「補飛」，會有很高的入球機會。



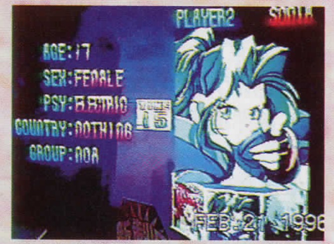
■這是甚麼？不就是遊戲的爆機畫面嗎？其實在下當時一時手多完成了這遊戲，所以順便將完結畫面亦一起公開吧……

PSYCHIC FORCE 超能力大戰

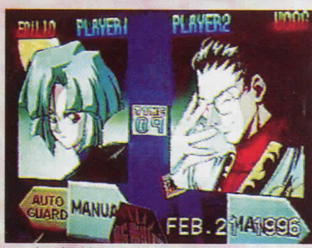
在一片3D格鬥遊戲的熱潮下，作為TAITO這種大廠商，當然亦要向他的支持者作一交待，超能力大戰PSYCHIC FORCE雖然是TAITO第一次推出的3D格鬥遊戲，但成積就相當不俗。

超能力大戰的最大特色是採用一個全天域360度的戰鬥舞台，玩者在被結界所包圍的戰場內，可自由地向任何方向移動，所以遊戲中是沒有「跳躍」這種要素的，至於攻擊方面，這遊戲亦力求簡化，只用了三個按掣，當與敵人作近身戰時，"弱"攻擊可連續擊中敵人，而"強"攻擊則有着將敵人彈開的威力，至於在遠距離戰鬥時，任何一個攻擊掣都會放出一種普通的遠程武器。





■人物選擇畫面。除了原有的8人外，遊戲還有着一位隱藏人物。



■在未熟習系統之前，不妨以AUTO GUARD來應戰。



■對戰雙方是在一個結界中進行戰鬥的，所以算得上是一場困獸鬥。



■EMILIO先勝一局了，想不到他原來是位男孩子，真失望……



■TAITO在會場中舉行了一個有獎遊戲，若試玩的人能連勝5人，則可得到一本該遊戲的非賣品GUIDEBOOK，而且更是以美女作號召……各位認為這位真人版的WENDY如何？



至於防守方面，則是由一個防禦掣來負責的，這防禦掣除了可擋格對手的一般拳腳攻擊外，普通的遠程武器亦可用這方法來化解，不過，若對手使用的是超能力技（即相等於一般格鬥遊戲的必殺技）時，你便要按着防禦掣將控制桿回轉一次，這樣便可施展出能完全防禦對手攻擊的護盾，這種護盾由於會消耗你的超能力值，所以最好在有需要的時候才使用。

為了能繞到對手背後找一個有利位置攻擊，這遊戲還設定了另一種特殊的移動方法：前衝。前衝分為普通前衝和快速前衝，普通前衝是以控制桿的方向配合同按兩個攻擊掣使出的，至於快速前衝則只需同時按兩個攻擊掣便可使出，快速前衝的特點是不能自由控制前進方向，只能向着對手直衝，但在前衝時的護身氣勁卻能化解對手的普通遠程武器（必殺技另計……），在這兩種移動方法相配合之下，令戰鬥的緊張程度大為提高了。

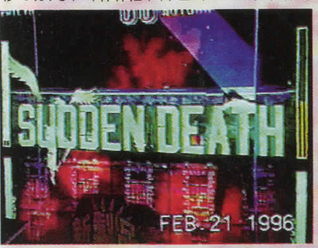
除此之外，這遊戲還有不少對格鬥遊戲初學者相當親切的設計，首先當然不會缺少的是AUTO GUARD機能，而為了令玩者在這種雙方位置隨時改變的戰鬥中亦能準確地輸入必殺技指令，這遊戲的必殺技指令是不用理會面對方向的。



■快速衝前有着一定的攻擊力，但中途若碰上對方的超能力技便會吃上大虧。



■EMILIO使用超能力技。看這十字光芒和他背後的雙翼，難道他會是天使的化身？



■若在限時之內未能分出勝負，便會進入即時死亡式的戰鬥，任何一方只要被擊中一次便會馬上輸掉。



■護盾會不斷消耗你的超能力值，但卻能化解對方的超能力技。

8名在遊戲中登場的超能力戰士

BURN

炎使 MASTER OF FIRE
年齡：18歲
職業：高中生
國籍：美國



WONG

時間使 MASTER OF TIME
年齡：34歲
職業：貿易公司社長
國籍：香港





EMILIO

光使 MASTER OF LIGHT
年齡：14歲
職業：超能力開發之實驗體
國籍：俄羅斯



SONIA

電力使 MASTER OF ELECTRICITY
年齡：17歲（外表上）
職業：人工生命體
國籍：無



WENDY

風使 MASTER OF WINDS
年齡：15歲
職業：高中生
國籍：澳洲



BRAD

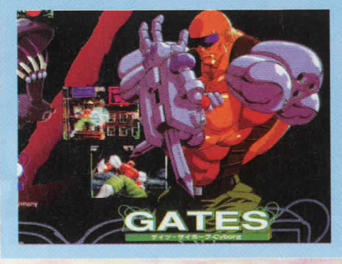
重力使 MASTER OF GRAVITY
年齡：24歲
職業：不明
國籍：德國





GENMA 六道玄真

呪術師 MASTER OF MAGIC
年齡：53歲
職業：和尚（暗地裏是退魔師）
國籍：日本



GATES

改造人 CYBORG
年齡：37歲
職業：軍人
國籍：美國



CAPCOM

在今次的AOU'96 AM EXPO展覽會中，CAPCOM公司將全力放了在他們即將推出的格鬥遊戲新作「少年街霸2」之上，一共設置了30台機體在會場中，公司詢問處兩側以大電視不斷播放着「少年街霸2」的宣傳錄影帶片段，更在場內限量派發該宣傳錄影帶給到場人仕。





少年街霸2 STREET FIGHTER

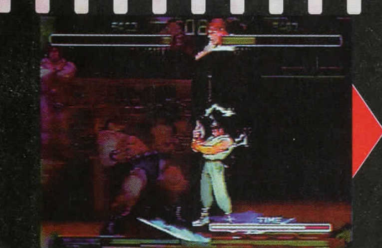


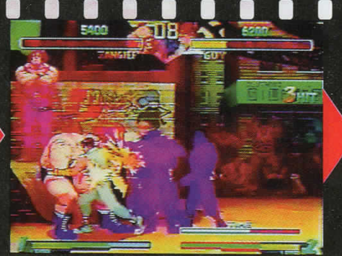
再度進入零之領域！少年街霸新作登場！

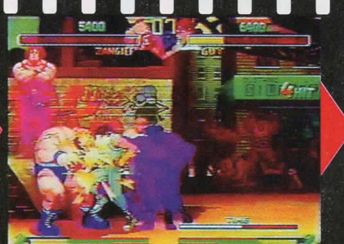
CAPCOM公司在96年會推出的首個重頭格鬥作品，將會是他們繼街機版後已分別移植到PS及SS上的街霸系列最新作「少年街霸」的續篇「少年街霸2」。

「少年街霸2」的英文名字為「STREET FIGHTER ZERO 2」，從這名字可見CAPCOM已肯定地將少年街霸視為原祖街霸外的另一系列來計算，今集和上集之間的不同之處，首先是加入了5名上一集中所沒有的人物，不過這些人物大部份都是CAPCOM迷早已認識的。

但今集的最大重點，是一種可由玩者自行創造連續技、稱為ORIGINAL COMBO的系統。當人物SUPER COMBO指標值達到LV1或以上的程度時，只要同時按任何2個拳掣+1個腳掣或2個腳掣+1個拳掣，畫面便會突然變暗，使用者的SUPER COMBO指標之上會出現一行稱為TIME的數值，你要在這TIME耗盡之前隨意輸入各種基本技或必殺技，那麼當TIME用盡後電腦便會為你將剛才輸入過的各招式施展出來，這就是今集中的最大特色









■這便是自創連續技的過程：當畫面變暗、並出現TIME字樣時任意輸入技式或必殺技的指令，該角色便會將那些招式組合起來使用。



連續技創造系統。

除此之外，前作中要以特別方法才能選用的豪鬼、赤目司令及火引彈，在今集中全部改為一開始便可選擇的角色，而各人物所在版面的背景亦全是全新製作，不少人物更有新必殺技可用。





■豪鬼的瞬獄殺仍然健在，今次命中後的畫面看來更具氣勢。

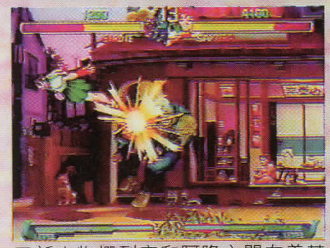


■決定戰鬥舞台及對手的畫面。可見是會和8名對手作戰的。

■像印度佬、蘇聯佬這些系列中原有人物的加入，令這一集的可使用人物達到18人之多。



■蘇聯佬本來就是街霸系列中的人氣角色，相信大家對他也不會感到陌生了吧。



■新人物櫻到底和阿隆之間有着甚麼關係呢？是兄妹、是同門、還是……

他們便是今集中新加入的人物！

SAKURA櫻

這位穿水手服的可愛女孩子櫻，是位日本女子高中生。她是今次新加入的5位人物 中唯一全新創作的角色，而且亦似乎是5位新角色中最被重視的一人，或許因為她是女孩子吧，但從她所使用的招式和外貌，似乎她和阿隆、阿健之間是有着一定關係的……



SAKURA必殺技一覽

波動拳 ↓↘→+P

春風腳



↓↙←+K

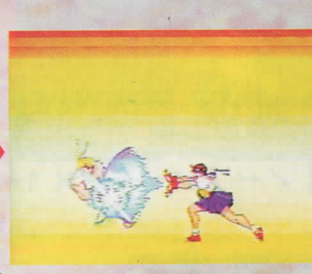
盛櫻拳



→↓↘+P

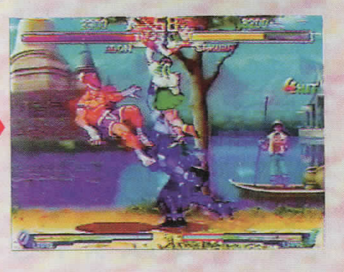
SUPER COMBO

真空波動拳

↓↘→↓↘→+P × 1~3

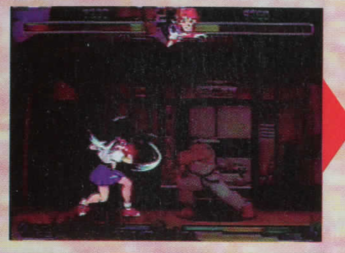
亂櫻

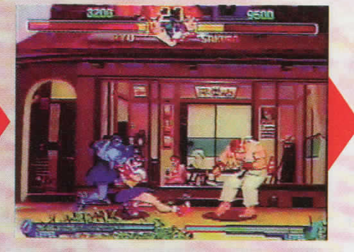



↓↘→↓↘+K × 1~3



春一番 ↓↙←↓↙←+K × 1~3







GEN 元

或許大家最初會以為這位是新創作的人物，但他其實正是當年初代街霸在中國版面的第2位對手「元」(即是當年可用連續昇屈死那位……）。

比起當年的初代街霸，元的招式當然是多了很多變化，其中最大的特點是他的招式分為喪流及忌流兩系，兩種流派的招式各有特點，而且更可在戰鬥中以同按3個P或3個K來變更，令他的招式更難捉摸。



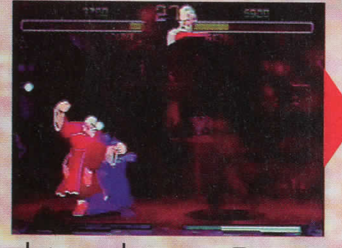






SUPER COMBO

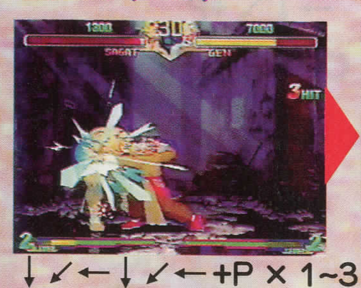
慘影（喪流）





↓↘→↓↘→+P × 1~3

死點呪（喪流）



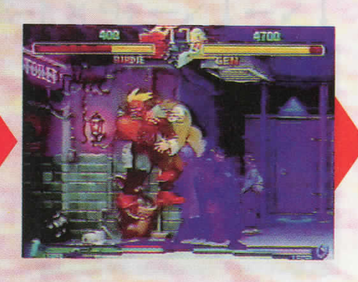


↓↙←↓↙←+P × 1~3

蛇咬叺（忌流）



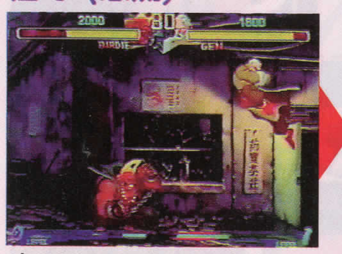




↓↘→↓↘+K × 1~3

GEN 必殺技一覽

百連勾（喪流）



連按P

逆瀧（喪流）

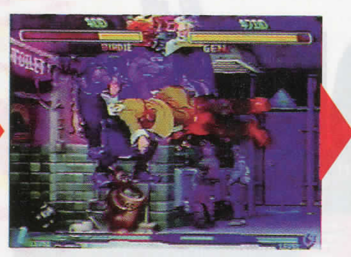


→↓↘+K

徨牙（忌流）

↓儲氣後↑+K

蛇穿（忌流） ←儲氣後→+K

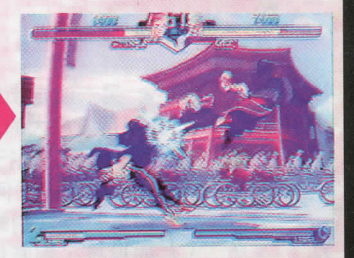




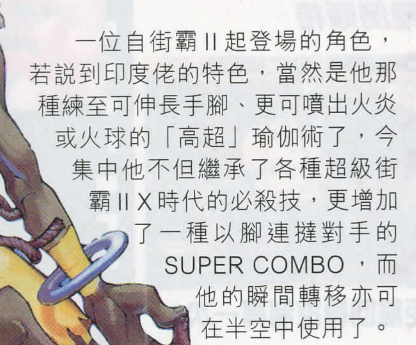
狂牙 (忌流)　跳躍中↓↙←↓↙←+K × 1~3



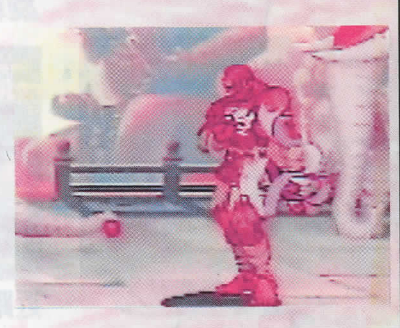




DHALSIM印度佬



一位自街霸 II 起登場的角色，若說到印度佬的特色，當然是他那種練至可伸長手腳、更可噴出火炎或火球的「高超」瑜伽術了，今集中他不但繼承了各種超級街霸 II X 時代的必殺技，更增加了一種以腳連撻對手的 SUPER COMBO，而他的瞬間轉移亦可在半空中使用了。



DHALSIM 必殺技一覽

瑜伽火球



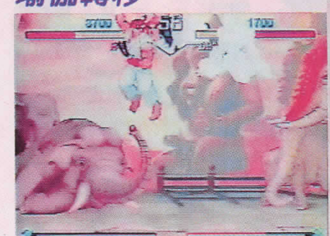
↓↘→+P

瑜伽火炎



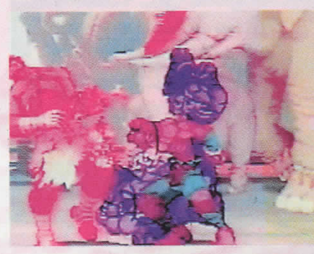
→↘↓↙←+P

瑜伽轉移



→↓↘或←↓↙+同時按 3 個 P 或 K

瑜伽爆炎　→↘↓↙←+K



SUPER COMBO

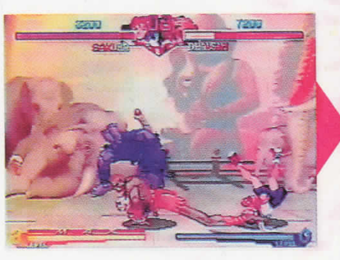
瑜伽聖火

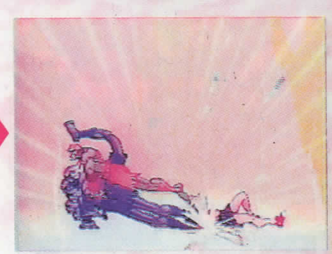
↓↘→↓↘→+P × 1~3

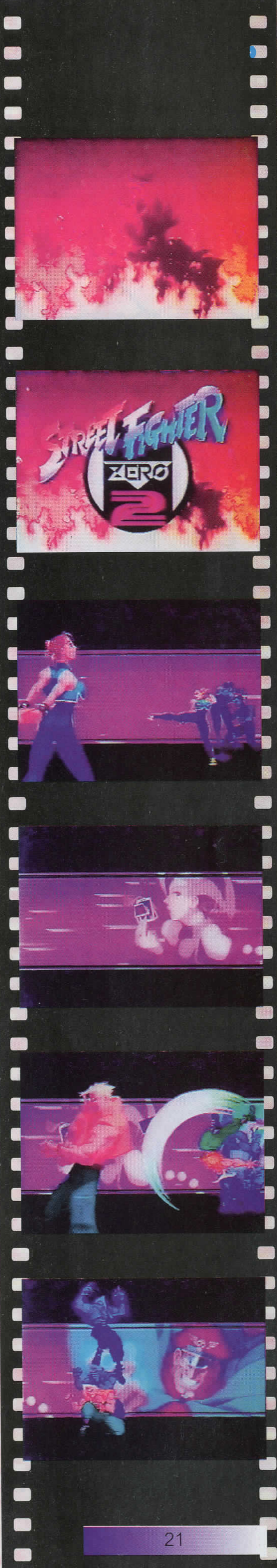
瑜伽腳撻



↓↘→↓↘+K × 1~3







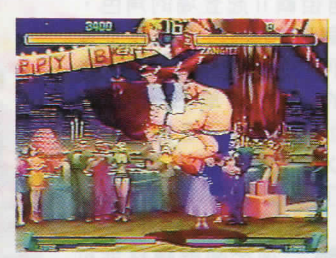


ZANGIEF蘇聯佬

另一位自街霸II起便集集有份的人物。這位蘇聯巨漢最大的武器便是他那強壯的身軀，縱使他沒有任何飛行道具，但在近身戰時的破壞力卻是不下於任何角色的，除了原本已有的雙旋轉臂及旋轉倒頭樁外，今次他還會增加一些新的投技，到底他和崩頭戰士 BIRDIE 之間哪一個會是最強的肉體派角色呢？

ZANGIEF 必殺技一覽

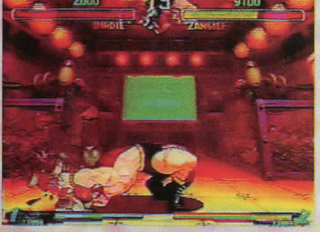
旋轉倒頭樁



近距離回轉控制桿一次 +P



飛行倒頭樁



近距離回轉控制桿一次 +K

雙臂旋轉



同時按３個 P 或 K

火炎拳



→↓↘ +P

SUPER COMBO

終極原子粉碎投

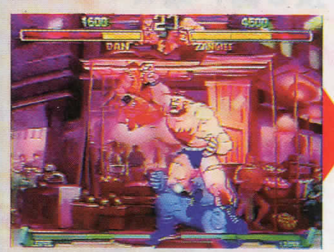




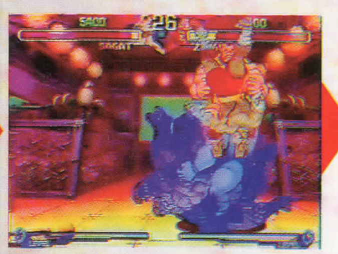
近距離回轉控制桿兩次 +P × 1~3

俄羅斯空中投

↓↘→↓↘ +K × 1~3











ROLENTO羅蘭度



就如 GUY 、 SODOM 一樣，羅蘭度亦是曾經被設定為 STREET FIGHTER'89 的 CAPCOM 作品 FINAL FIGHT 之中的人物，這位當時是第 4 版首領的敵人擅長以手榴彈攻擊，但除此之外，他手上的長棍亦是不容忽視的，總之他身上就是充滿着用來殺人的工具……



ROLENTO 必殺技一覽

刺針飛刀 →↓↘+K+K

三角回旋 ↓↙←+P+P

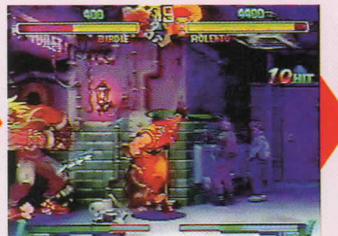
三角跳擊 ↓↙←+K+P或K

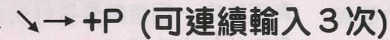
三角攻擊

同時按三個 P ，到着地後再按 P

愛國者旋棍





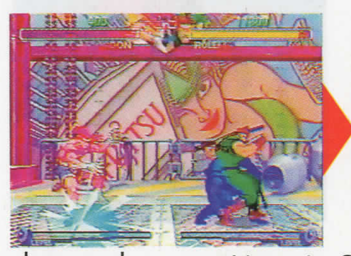


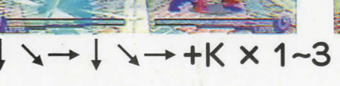
↓↘→+P (可連續輸入３次)

SUPER COMBO

殺人鋼索



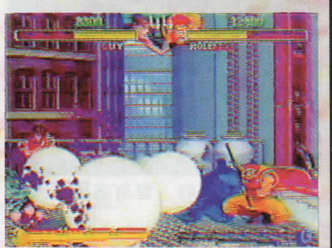




↓↘→↓↘→+K × 1~3

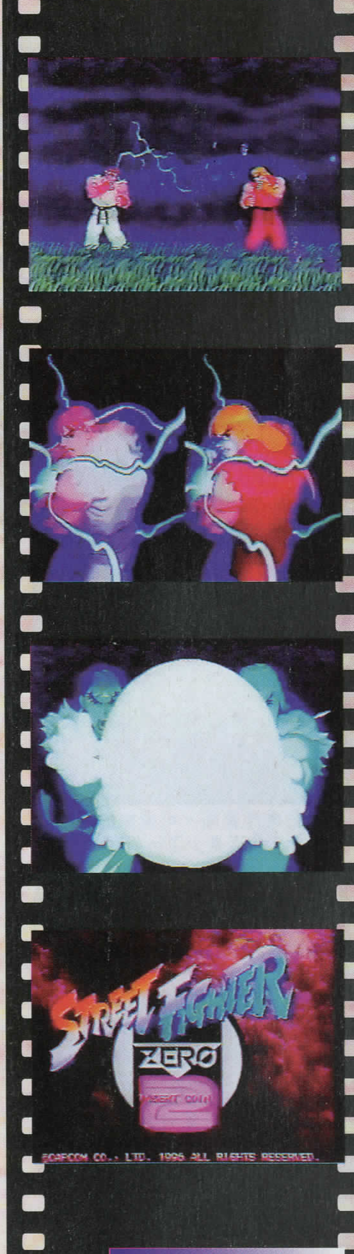
地雷陣





↓↙←↓↙←+P × 1~3





SNK

以格鬥遊戲聞名的SNK，今次除了DATAEAST的《MAGICAL DROP 2》、NAZCA的《METAL SLUG》和SAURUS的《超鐵BRIKINGER》外，便完全是龍虎之拳系列最新作《ART OF FIGHTING龍虎之拳外傳》以及現時仍然大受歡迎的《REAL BOUT 餓狼傳説》的天下，對於喜愛格鬥遊戲的人，自然會在這裏多留一會了……





ART OF FIGHTING 龍虎之拳外傳

1992年，SNK以「100M的震憾」為宣傳重點，推出了NEO · GEO首個超越100M容量的格鬥遊戲《龍虎之拳》，當時其巨大的人物，ZOOM IN 、ZOOM OUT的設計，氣力值的設定，以及格鬥遊戲史上的必殺技新嘗試「超必殺技 · 龍虎亂舞」，都令這遊戲在一時間成為了遊戲界的話題，而這遊戲內的要素亦對其後的格鬥遊戲有深遠的影響。

今次雖然是這系列的第3作，但卻是以外傳為名，不但是以羅拔ROBERT為主角，人物方面亦如第1集進化成第2集那樣混入了很多新角色，除了兩名主角坂崎獠及羅拔嘉西亞外，其餘6名可選用的人物全部都是新創的，不過，説到底人物都只是些表面工夫，真正決定一個遊戲是否好玩還是取決於它的系統。

龍虎之拳外傳基本操作一覽

A掣	拳	→→	前躍
B掣	腳	←←	後閃
C掣	重擊	→+C	投技
D掣	挑潑	按着A、B或C	
輕按控制桿上方	小跳躍	不放或同按CD掣	儲氣



■人物選擇畫面。可選擇的人物只有8人，會否是少了一些呢？



■當戰勝對手時，會有這種超大型的動畫作間場。



■戰鬥畫面。今集的動作是以真正武術家或特技人作為取樣藍本的，所以動作的格數及迫真度都比以往任何一集為高。

■在會場之內，SNK便設置了多部這種雙連型的對戰機。



■這位阿拉伯姊姊是誰？留待下次才向大家介紹吧……



除了以上這些基本操作外，若將控制桿移向↘ +A或B掣，可使出近來格鬥遊戲常見的中段攻擊，令一些蹲下防禦中的對手也要被你擊中，而當對手被你擊倒在地上時，用相同的操作方法是可作DOWN攻擊的。另一方面，今集龍虎之拳外傳亦加入了類似KOF系列的閃避動作，而且設計得更為迫真，若你閃避的時間適合，是可以令對手失去平衡跌倒在地上受傷的，至於連續技在這遊戲中亦同樣存在，在A、B掣的組合下，連續技的變化是可以相當大的。

關於必殺技方面，今集其中一個大膽的新嘗試是一種稱為ULTIMATE K.O.的戰況，若你能以超必殺技擊倒HP剩餘量不多的對手時，你是可以直接靠這一局完結了這場戰鬥的，簡單來說即是「1 ROUND死」，在這種新系統之下，戰鬥變得緊張得多了，因為即使是第一ROUND也有可能成為最後一ROUND的……

另外，今集中還加入了一種稱為HEAT MODE的狀態，一般來說會在人物的HP剩餘量不多時進入，進入HEAT MODE後的人物會全身發出一陣紅色的光芒，而攻擊力亦會比平常為大。

順帶一提，若然各位在遊戲中8名人物設定了的出生日期那天使用該人物來玩的話，那人物是會一開始便自動進入HEAT MODE的……





遊戲中可選用的8名人物

羅拔．嘉西亞 ROBERT-GARCIA



意大利財閥嘉西亞家之長男，同時亦是極限流空手道的高手。一直拒絕着父親要將財團交給他經營的願望，過着自由奔放的生活。某天，偶然地和青梅竹馬的菲莉雅重遇，而故事亦在羅拔要送她回住在GRASSHILL BALLET的華爾拉那裏時開始。

羅迪 柏之 RODY BIRTS



表面上是南鎮的私家偵探，實際上是位靠賺獎金為生的BOUNTY HUNTER。不過，他那份正業其實亦不是幹得有甚麼名氣的程度。某天，他的好友妮依出乎意料地帶來了一單大生意，到GRASSHILL BALLET找菲莉雅。「GRASSHILL BALLET？那種鄉下地方，我還是失陪先了。」

坂崎獠 RYO-SAKAZAKI

極限流空手道高手，同時亦是羅拔的好友及競敵。突然收到羅拔說有急事要到GRASSHILL BALLET的電話，當他正想着羅拔竟會對百合的約會爽約是發生了甚麼事情時，門鐘響起了……



妮依 古利斯頓 LENNY CRESTON

「不要這麼多話說吧。我先去那裏，你要跟着趕來啊！」她在身為自由新聞記者之餘，亦被傳聞和老朋友羅迪一起賺過數次大錢，今次她又被一位自稱華爾拉的男子委託去菲莉雅，並將這情報告知羅迪。



不破刃 JIN-FUHA



與如月影二一起修練忍術的男子，隨着組織總帥的高齡化，雖然是要挑選下任總帥的人選，但因為只有影二被推舉作候補而十分不滿，更因而下山，其後為打倒影二而奔走於世界中，某天，聽到了在GRASSHILL BALLET晚上會有一比賽的傳聞……

王覺山 WANG-KOH-SAN



以將世界中的美麗景色留在畫布上作為生存目的的流浪畫家。不過，他另一方面又是幻之拳「六合心意拳」的高手，當他和拍擋塘鵝來到GRASSHILL BALLET，剛看漏眼的時候以為有一男一女在好管閒事。「不可以欺負我的塘鵝的呢！」

藤堂香澄 KASUMI-TODOH

古武術高手藤堂龍白的愛女。由於姊姊多病，香澄自幼便代替她跟父親學習古武術。

數年前，龍白為了令藤堂流揚名而去了外國，但在敗給坂崎獠之後便失去了消息。香澄多次想說服自己的母親，但因為都不獲準許，所以她便偷偷地離家出走……



卡文 哥魯 KARMAN-COLE

嘉西亞家的特別代理人，受羅拔之父所托，要將羅拔帶回意大利。雖然他最初去了坂崎的家找羅拔，但原來羅拔去了GRASSHILL BALLET，於是卡文便和獠同行，一起前往GRASSHILL BALLET。





最後的CSG！！現場直擊報導

今年CSG新作發表會在3月3及4日假東京池袋SUNSHINE文化會館舉行，首日是公開讓市民參觀的。一如往常一樣，會場除了展出新GAME外，每個小時都有EVENT舉行，而廠商為了招徠觀眾，也各出法寶。

發表作品

PLAYSTATION	90作
SATURN	70作
超級任天堂	50作
PC-FX	14作
NEO · GEO CD	3作
PC ENGINE	2作
GAME BOY	2作
3DO	2作
世嘉五代	1作
GAME GEAR	1作

CONSUMER SOFT GROUP——CSG，一個由多間遊戲軟件生產商組成的團體。為了向各大批發零售商和玩家推廣他們的新產品，CSG每年都會在春秋二季舉行CSG新件發表會。過去十八屆大會，任天堂都是大會的主角，不過時移世易，自從次世代機種陸續推出，新廠家的加入，對CSG造成一定的影響。事實上，我們可從今次春季新作發表會中發現，現在CSG已變成PS、SS和超任三國鼎立的局面。據大會發言人透露，由於新廠商如SONY的加入，各主機生產商都各自舉辦自己主機的遊戲的展銷會，如今個月尾的PLAY STATION EXPO'96，加上現時的次世代遊戲都常同時在多種主機中推出，令到一年間各遊戲生產商都要忙於多個展覽會中，因此，有關方面決定自今季新作發表會之後，CSG便告解散。

不過，CSG的發言人亦表示，廠商將來仍有可能以其他形式重組起來的，一切要待會後再作商討。在未知CSG的去向之前，我們先來看看最後一屆CSG新作發表會有甚麼新作發表吧。





■COSTUME PLAY是當然少不了的項目，不過今年的確少了很多人扮演遊戲中的人物來宣傳。



■會場正中的舞台不停進行着各種各樣的比賽，奇怪的是當中有不少是首次亮相的新遊戲，但參賽者仍能控制自如。

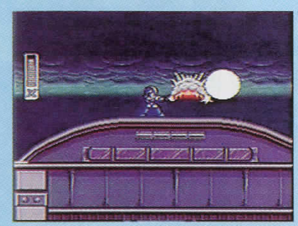


■展覽雖然是早上10時才開始的，但人們早在8時便已在場外等候。

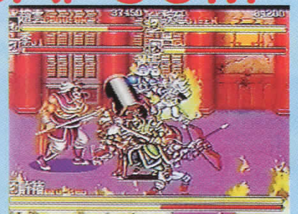
CAPCOM



■《BIO HAZARD》可說是《ALONE IN THE DARK》的超美化版，動作流暢加上氣氛緊湊，是全場的矚目重點。



■《洛克人X3》看起來跟超任遊戲無異，多了的就只有播片機能。



■PS的《吞食天地II》移植度相當高，不告訴你的話，你可能會以為是街機版哩。雖然PS版只可兩打，但仍不減其趣味。

SNK



■跟SEGA在一起的SNK攤位展出《KOF'95》讓玩家試玩，LOAD碟速度明顯快了不少，動作和畫面就跟街機沒兩樣，也是大排長龍的地方。

SEGA



■世嘉自成一閣的攤位擠得水洩不通，當然了，攤位內有一出街就賣斷市的《新世紀EVANGLION》、《PANZER DRAGOON ZWEI》、《DRAGON FORCE》、《V GOAL 96》。



■具臨場感的畫面是《PANZER DRAGOON ZWEI》的成功之處，加上龍的動作生動，在會場內三架試玩機前當然大排長龍。



■《V GOAL 96》除了加入96年J LEAGUE的資料外，看上去沒有甚麼特別之處。





■《DRAGON FORCE》的特色是真實感強的100人戰鬥場面，除此之外，大量動畫也很吸引。

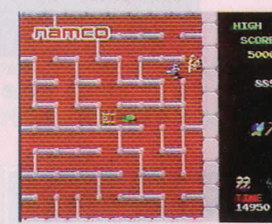
NAMCO




■移植度高的《鐵拳2》是NAMCO的重點遊戲，事實上，玩起來跟街機真的一模一樣。它們佔據了會場的一邊，還大搞比賽。



■除了《鐵拳2》，重新製作畫面的《GALAXIAN3》也是非玩不可的遊戲，遊戲分為兩個劇本，最多可讓四人同時參與，難度也可以調較，效果相當精采。



■別說遊戲舊，《NAMCO MUSEUM VOL.3》的攤位前依然有很多人駐足圍觀。

KONAMI



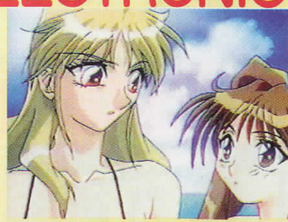
■《心跳回憶私人珍藏集》是以《心跳》人物為號召的作品，裏面包括了占卜、問答遊戲、畫集和MUSIC VIDEO四大部分。

■KONAMI的攤位雖大，但沒有甚麼特別吸引的新作，不過《心跳回憶》的也有很多人圍觀，可見這作品的吸引力。

NEC HOME ELECTRONIC



■PC-FX雖然比不上PS、SS，但部分遊戲仍有一定奉場客，當中尤以動畫遊戲為主，但最多人欣賞的，反而是一隻名為《虛空漂流》的射擊遊戲。



■《大小姐偵探團》的成員是PS遊戲《卒業CROSSWORLD》的一部分。你看這群姐姐仔會否受歡迎呢？

NEC INTERCHANNEL



■比起NEC-HE，INTERCHANNEL就熱鬧得多。不過現場有《龍騎士4》的畫面卻不見《同級生2》的芳踪。

TAITO



■TAITO的攤位同樣是平平無奇的，今次不見了寶生舞主演的PS遊戲《東京SHADOW》，而超任的兩個作品《風水迴廊記》和《ENERGY BREAKER》都已有試玩版。

HUDSON

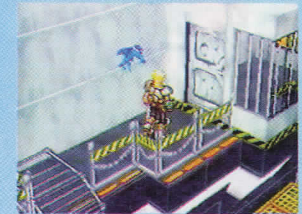


■HUDSON今次展出多個超任作品，當中以《炸彈人4》和《大貝獸物語II》最受注目。



■《炸彈人4》的最好玩之處是遊戲加入了踢對手和掟對手的功能，充分讓玩者看到「友情的力量」。

CLIMAX



■內藤寬以《DARK SAVIOR》初次登場SATURN，利用其立體的功能，把他最擅長的立體動作遊戲發揮得更精采。



■《DARK SAVIOR》的另一特色是打鬥。他的戰鬥就像立體版的對戰格鬥遊戲一樣以三盤勝制。

ASCII



■ASCII今次以《打吡STALLION'96》作重點，現場還舉辦了一次CSG盃打吡大賽。



■乘着這之機會，ASCII也推出它們的新超任控制器——專為《打吡STALLION》而設的「ASCII GRIP」。



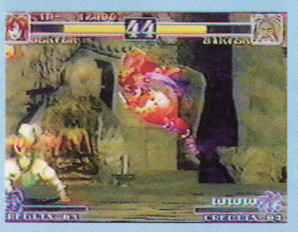
■隔了近一年，《時空偵探DD》終於有新的畫面展出了。POLYGON數量大增，難怪那麼久還未推出了。

COMPILE



■《史萊姆方塊》同樣殺食，一樣令會場大混亂。場中的比賽也同樣吸引很多人圍觀。

SAURUS



■《神凰拳》可說是SAURUS令人刮目相看的作品，套用3D CG繪畫的人物的確很出色，不過人物動作就不免有點硬了。



■《神凰拳》為SAURUS吸引不少人圍觀。

VICTOR ENTERTAINMENT



■《慶應游擊隊活劇編》是個很有趣的動作遊戲，人物的動作非常多。

DATA EAST



■《水滸演武風雲再起》改善了遊戲的速度，把溝口轉為固定人物，還加入了新人物英美。

ATLUS

■ATLUS今次除了展出移植自街機的射擊遊戲《首領蜂》外，還推出了一個以《真・女神轉生》為題材的資料庫《惡魔全書》，裏面收錄了在《真・女神》中登場的所有惡魔造魔，還詳列了他們的出處，是《女神轉生》迷的必讀。

AKC講談社



■AKC講談社在今次展覽中展出了一個新PS遊戲《機甲兵G-1》，是個模擬射擊遊戲，由於完成度只得10%，詳細內容還有待公布。

角川書店



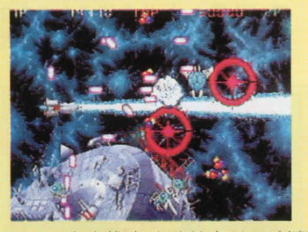
■角川今次不是以《NOEL》參展，而是擺出6月推出的《LUNAR SILVER STAR STORY》來。據知這個故事雖然大致上跟MEGA-CD版相同，但部分故事情節就經過了修改。不過略嫌物太細小了。

TAKARA



■TAKARA除了以他們的皇牌《鬥神傳2》來作號召外，還首次公開《魔幻槍哥布拉》的片頭CG。不過，對筆者看來，大家還是別抱太大期望好了。

VING



■VING今次推出的遊戲中以SS射擊遊戲《METAL BLACK》較為精采。這個遊戲全部共6版，另加兩版BOUN STAGE。

RIGHT STUFF




■3DO遊戲真是買少見少。今次展覽只有兩個遊戲出展，其中以這個《BLUE FOREST STORY》

小學館PRODUCTION



■想不到小學館竟然會把《亂馬》的格鬥遊戲3D化，而且效果也不錯。



■可能是因為SS版《結婚》大失敗，小學館立心改過。PS版《結婚》加入了不少新元素──《卒業M》的男角成了你的情敵、會有時令變化的特別事件、還有送禮物和寄情信的選項，看來好玩得多了。

MICRO CABIN



■《SWORD & SORCERY》雖然是3DO的皇牌，但移植到SATURN後好像又不太特別，可能是因為在SATURN上這類GAME也有好幾個吧。

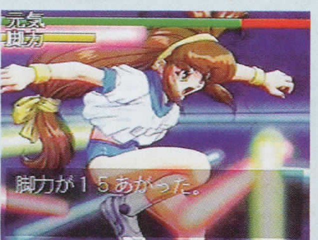
SUN SOFT



■《阿魯巴戰記外傳》的故事分為了兩部分，中間再加插了一些分支故事。戰鬥畫面的畫效果也想當精采。

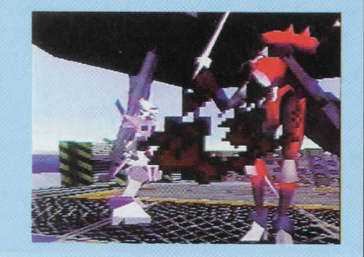
INCREMENT P



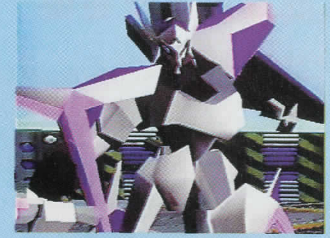


■《大運動會》是個以未來為舞台的美少女育成遊戲，主角要訓練一個可愛的少女贏得大運動會的冠軍，取得入讀大學衛星的資格。

BANPRESTO



■BANPRESTO的首個3D格鬥遊戲，以機械人來對戰，看起來主角造型很似「PATLABOR」。現在有關方面已公布了四個角色。





MASIYA

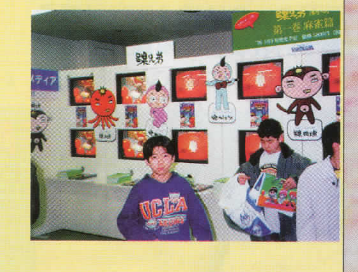




■MASIYA將推出的兩個《夢幻模擬戰》遊戲——《夢幻模擬戰FX》和《夢幻模擬戰III》，它們各有特色：《夢幻模擬戰III》在戰鬥時，敵我雙方是同時行動的、而且可以隨時自由轉職；《夢幻模擬戰FX》就加入了很多動畫片段，連結局也有多個版本。

YUMEDIA

■YUMEDIA真是間奇怪的公司，只有三個遊戲介紹，卻佔據了會場的一大片地方。另外，他們的展品也好有趣——這一邊正介紹由美女當主角的《同級生麻雀》和《天地無用》，對面卻介紹那隻人物造形變態的《踝兄弟》。





■《同級生麻雀》跟早前在日本街機上推出過的《麻雀同級生》很不同，因為畫面都是取自遊戲而並非重畫的，質素很高。

MEDIA WORKS

■《新幸運騎士》是以康樂棋形式進行的RPG。



下期——

由於遊戲數量眾多，今期只是帶大家快速瀏覽CSG現場情況，下期再為大家介紹這次CSG重點遊戲吧。



超次世代3D射擊遊戲

GUNGRIFFON
THE EURASIAN CONFLICT



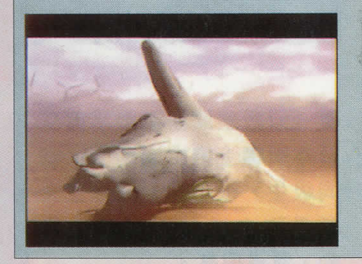
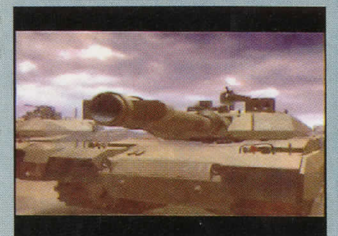
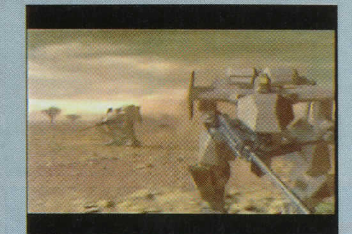
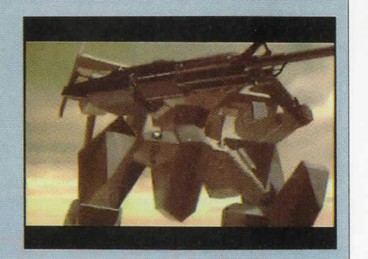
千呼萬喚始出來！

在SATURN眾多的遊戲生產商中，GAME ARTS可算是當中的表表者，事緣這間廠的往績絕佳，在MEGA DRIVE時代已經是數一數二勁廠，其出色作品有計有《LUNAR》系列(RPG)，《天下布武》(SLG)、《SILPHEED》(STG)及《收獲星的小子們》(AVG)等，無不是絕頂的好GAME。

現在GAME ARTS的真正首個SATURN作品終於登場(之前的《YUMIMI MIX REMIX》只是搬字過紙)，相信各位SEGA FANS應該會心滿意足了。

不用「MOVIE CARD」時，畫質已相當漂亮

15格/秒 FULL COLOUR 320 × 224 DOT

全新的動畫重播機能——TRUE MOTION + MPEG

一向以來，SATURN的重播動畫機能都不是那麼好，所以便銳意開發另一種新技術——TRUE MOTION＋MPEG，結果如何，相信大家心裡有數了。

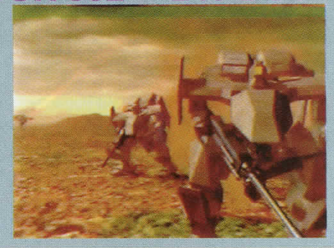
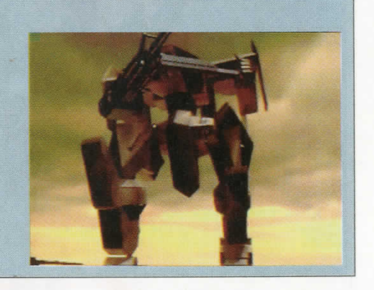
這麼漂亮精彩的OP，相信令一向埋怨SATURN播片機能差的人目定口呆吧？而其中的秘密就是將由美國的DUCK公司所開發的TRUE MOTION技術再加上MOVIE咭重播而成，兩者的分別就是TRUE MOTION是用軟件解壓，而MPEG則是用硬件(MOVIE CARD)去將動畫解壓。

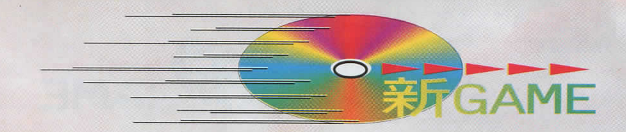
將它們合起來運用，就可以產生出非常流暢及美麗的動畫，而且不會像VCD般「起格仔」；不過最終還要看看製作者的技術，最近還會有數個GAME會用此技術。其實這種合拼的方法，已經是比MPEG還要高的技術，其畫質之美，就是和DVD(即MPEG2)比較相差不遠，所以希望其餘的SATURN GAME都儘快使用這種技術吧。

加入了「MOVIE CARD」後，畫質達到另一個新境界，而且更是全畫面

30格/秒 FULL COLOUR 352 × 240 DOT





GUNGRIFFON的世界形勢

由於大量的砍伐樹本而導致土壤流失，異常的氣候變化，令到地球慢慢地走向沙漠化。

與此同時，各地的民族紛爭進入膠著狀態，政治與經濟的對立日趨嚴重，聯合國漸漸失去效用，世界各國再次各自為政，軍備競賽又再開始。

當時的日本以憲法為盾拒絕了APC要其出兵的要求，所以都受到其他亞洲國家的指責。

之後，日本為了平息他國的指責，於是便成立「日本外人部隊」，正式投入這場殘酷的戰場。

螢幕畫面顯示



A. 指南針：迷路必需。
B. 仰俯角計：上下仰角的計算。
C. 瞄準座標：武器不同亦有不同的座標。
D. 跳躍計：可顯示高度，可跳躍的次數，及跳躍的能源計。
E. 受損計：機體受損的表示。
F. 警告燈：當有敵機向自己攻擊時，便會亮燈及出聲警告。
G. 作戰時間：左側是剩餘的作戰時間，右側是所用的作戰時。
H. 武器選擇：可顯示各種武器的剩餘彈量數，但MG則表示是否OVER HEAT。
I. 雷達：己方是藍色，敵方是黃色，開火中的敵方是紅色，飛機及直昇機則以閃動表示。在樹林中的敵人是看不到的，同樣，身在樹林中雷達亦失效。被擊中時則可從雷達中變紅的方向知道被何方的敵人攻擊。

基本操作說明

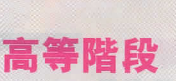
方向掣：方向轉換，視點移動
A掣：後退，按一次會向後行，再按則會向後滑行。
B掣＋方向掣：滑行（視點固定移動），最好用作追敵之用
C掣：武器變更，請注意彈藥的消耗。
X掣：前兵，按一次會慢步前進，再按掣則會向前高速滑行。
Y掣：紅外線夜視鏡，夜間作戰不可少。
Z掣：跳躍，並可在空中停留一段時間；按X或A掣便可前進或後退。
R掣：開火，當瞄準後便可開火，除了ATM外，兒其餘3種武器都可連射。
L掣＋方向掣：下半身固定，上半身迴轉，與步行配合得好可以圍著敵人攻擊。

基礎練習篇





在GAME中可利用EXERCISE去練習基本的操作技巧，其中亦分開初等階段及高等階段，熟習後便可正式投入戰場。



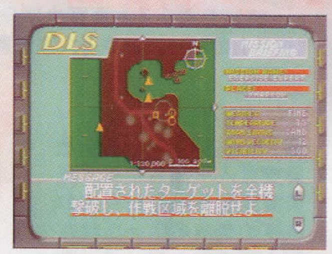
初等階段

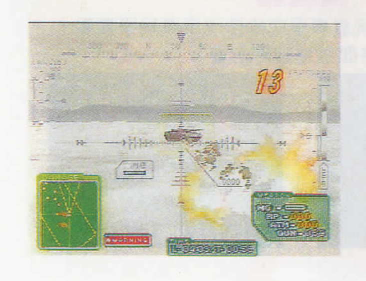
非常低的難易度，只要把敵人全滅後離開戰區便算完成任務。敵人的坦克和裝甲車根本不會移動，只是在地上等死……在此練習一下基本操作吧，你最大的敵人反而是時間。

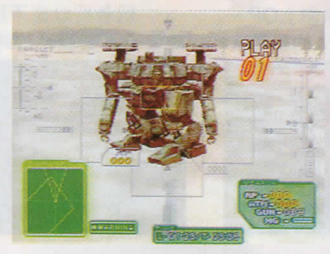


高等階段

一開始時會有一大群貨車及裝甲車，全部都是來作練靶的，但有部份敵人則會攻擊你；在中間會有兩架戰鬥直昇機向你攻擊，這時你便要把握機會和它在空中周旋，一定要小心時間的運用，敵全滅後離戰區便算完成任務。













不去了解動畫版的話不會嚐到箇中趣味

新世紀EVANGELION



《新世紀EVANGELION》，GAINAX繼《冒險少女娜汀亞》之後的最新電視作品，一推出便引起各方面的注目。EVA的計劃非常龐大，包括電視、影碟、唱片、CD-ROM、漫畫、FILM BOOK，和這個由世嘉推出的遊戲版故事。不過，由於EVA是一個整合計劃，觀眾如不全面接觸各種媒介，是不會領略到箇中樂趣和製作人的用心的。

EVA的遊戲版就是以電視版全26話內容為藍本，另外獨立創作的第X話。玩者在遊戲途中跟據各種可變因素，而令故事有所改變，創造屬於自己的故事。

EVA的故事



2000年。南極的冰塊突然全部溶解，水位上升，地軸傾斜，令各國陷入內戰和混亂之中。人類在這大災難失去了過半人口，好不容易才再次站起來。一般人都以為，那次被譽為「二次衝擊（SECOND IMPACT）」的大災難是大隕石所造成，但其實，那是由一隻埋藏南極冰層下的未知生物「使徒」所造成的。15年後，人類再次面對「使徒」的強襲，聯合國旗下的一支秘密組織NERV開發了一種專門對使徒的汎用途決戰武器——人造人類EVANGELION（簡稱EVA）。不過，操縱這龐然大物的，卻必須是能夠跟EVA有很高同調率的14歲少年人。少年碇伸司在不明袖裏的情下，成為了EVA初機的駕駛員。



《新世紀EVANGELION》就是以一群背負全人類生死的14歲少年少女的內心世界和成長為主題的故事。

遊戲版的故事



主角伸司在一次跟使徒的戰鬥中受了傷，此後就失去了記憶，為了回復記憶，伸司在街上到處徘徊、在學校接觸各種各樣同學，還從中認識到他身邊的人的另一面。

原來，那隻使徒擁有吸取對方的記憶來加強自己戰鬥能力的力量。使徒再次來襲，憑着伸司的記憶令EVA零號機和二號機陷入苦戰。到底伸司能否奪回記憶，就要看他能否打敗使徒……

分歧的條件



這個歷險遊戲是由很多節動畫片段組成的，遊戲的故事發展受很多條件影響而改變的，除了遊戲中的選項外，戰鬥時的勝負、決戰時間的長短都是改變故事結局的因素。

在不同的組合下，玩者可以組織出近50個片長約30分鐘的不同故事來。而這個遊戲的完成程度，是可以在OPTION畫面中看到的。

不過，由於遊戲沒有字幕，同一個畫面也可能由於不同的劇情發展而出現在同的選項，所以對不懂日文的玩家說可能會較難應付，不過，無論你怎樣玩，給使徒打敗也好，你還是可以看到結局的。

遊戲完結後，會詢問你是否立即重播故事、是否儲存故事和是否覆蓋過去所玩的故事等問題。每個不同的結局都會有不同的副題名稱，玩者可以在讀取紀錄時看到那副題名。

遊戲以外

這個遊戲除了主要歷險部分外，還有很多有趣的地方，值得大家留意的。

結局

在遊戲開始，開立一個「新規檔案」時，玩者是需要雖入一個名字的。那其實將會作為你所完成的故事的導演名字，出現在STAFF ROLL中，這一點可能是GAINAX「愛玩嘢」的地方。

預告編

在遊戲開始之前，GAINAX製作了兩個風格完全不同的預告篇，那

次回
己の敵は、

次回
結成、地球防衛バンド

其實是遊戲中兩個有可能出現的故事，大家不妨多試試不同的選項。

隱藏的主題曲

假如你以SATURN的CD PLAYER來聽這遊戲CD-ROM，便會聽到那首由伸司和同學組成的「地球防衛BAND」所唱的歌曲「奇跡戰士EVANGELION」。

重播

遊戲目錄的MOVIE選項是可以把你曾玩過並儲存下來的故事，全無間段的重播出來，還會為你上OP、ED和EYE-CATCHER，看起來就有欣賞OVA的感覺。

模擬戰

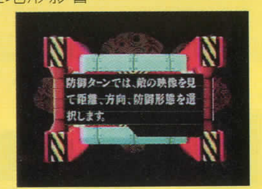
玩者可以在不玩故事模式的情況下選玩模擬戰，練習一下對戰時的時間性種地形影響。

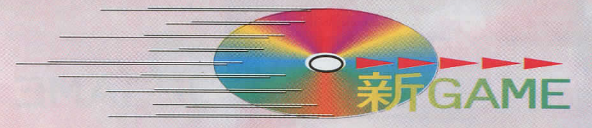












戰鬥的哲學

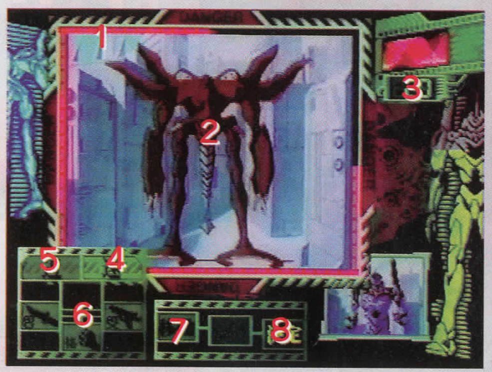
這遊戲的戰鬥是先以擲骰的形式來決定誰攻誰守和攻擊力。不過，也有很多情況影響戰鬥效果的。現在就為大家詳細說明。

移動

在每次攻守完結時，會出現地圖畫面，地圖的地面上有一些紅色和藍色的方格，如果玩者把EVA移到紅色的方格上，就會降低同調率，減低攻擊力和防禦力；相反，藍色方格可提高同調率或回復體力。

攻擊

玩者要在限時內根據敵人的遠近，選擇攻擊方法，輸入速度愈快威力愈大。



畫面選項

1.時限計
2.敵人遠近和防禦方法顯示
3.同調率
4.遠程(R掣)
5.近程(L掣)
6.武器選擇(十字掣)
刀——只應在對方開了AT FIELD時才可用
槍——只有在對方關上AT FIELD時才可用
拳——任何情況下都可使用，但會扣EVA的HP
必殺技——只有在同調率達100時才可使用，威力驚人。
7.移動(A掣)——不戰鬥，會減同調率
8.決定(C掣)



防守

玩者要在限時內鄰斷對手的距離、根據對手是否採用槍砲攻擊而決定是否開啟AT FIELD，最後看畫面上的方向指示而決定防守方向。輸入快可得到反擊的機會。

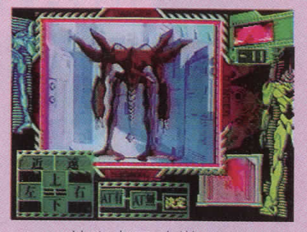
畫面選項

1.時限計
2.敵人攻擊方向指示
3.敵人遠近和攻擊方法顯示
4.同調率
5.遠程(R掣)
6.近程(L掣)
7.防守方向(十字掣)
8.AT有(打開AT FIELD；A掣)
9.AT無(關閉AT FIELD；B掣)
10.決定(C掣)

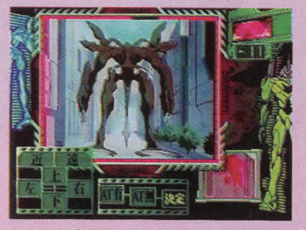
決戰要訣

這遊戲的戰鬥看似很快，但其實輸入是分階段進行，所以只要按部就班，是可以很輕鬆地勝出的。

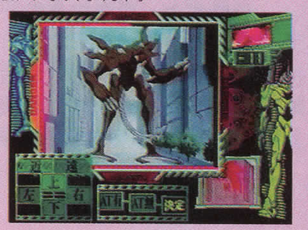
1.一出現對方的照片，是顯示對方距離的時候



2.敵人畫面改變，顯示對人攻擊或防禦的方式。攻擊的話，便可即選武器並決定；防守的話，決定用不用AT FIELD。



3.防禦的話，最後才會顯示敵人的攻擊方向。



人物介紹

碇伸司

內向，不擅跟人交往的14歲少年，是NERV司令碇賢道的兒子，EVA一號機的操縱者。



凌波麗

缺乏表情的內向少女，一切過去經歷的紀錄都被政府燒去了，對一切事情毫不關心。是EVA零號機操縱者。



明日香

僑居德國的開朗少女，EVA二號機的操縱者，跟伸司同住在美里家中。



赤木律子

EVA的技術開發者，美里的大學同學。由於較接近NERV的核心，所以知道一些美里也不知道的高度機密。



葛城美里

NERV的作戰指揮，軍階上尉，天性樂觀。



鈴原桃兒

伸司的同學



相田謙介

伸司的同學，喜歡拍錄影帶。



洞木光

伸司的同班同學，為人認真的班長。



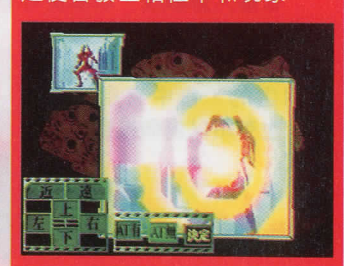
主要用語

同調率(シンクロ率)

操縱者跟EVA的精神配合程度，由於EVA是以精神來控制，所以這個數值得重要。同調率過低時EVA便會發生不受控制的情況。

AT FIELD (ATフィールド)

即絕對領域，簡單地說就是防衛罩。兩個AT FIELD撞在一起便會發生相位中和現象。





VEHICLE CAVALIER
機動騎士
VIRTUAL ON家用DOWN GRADE版



自PS最新的周邊產品「模擬搖桿」推出後，不少對應遊戲已相繼推出以求操控方面更趨完美，而「機動騎士」此以操控機械人為賣點的遊戲也同以對應模擬搖桿作招徠，然而問題便在於此模擬搖桿一來數量少至近乎沒有貨到，即使有也炒至KING咁貴，真係唔知講乜好。

你便是主角

在第一次進入遊戲時，玩者便要記緊插上記憶卡，因為在遊戲中玩者便是主角，故在進行前必先登錄自己的名字及戰鬥機械的名稱，而以後玩者便以此身份進行遊戲。





正路的兩個模式

在模式上，遊戲世界似乎已暫時到了停滯階段，故「機動騎士」的模式亦正路地只有單打的故事模式及二人對戰模式。在單打摸式方面，身為主角的玩者是以僱傭兵的方法作機體強化及攻略遊戲。至於二人對戰則是玩者各以自己於遊戲中登錄的機體作對戰，故理論上戰鬥水平及風格上應有不同的差別及戰術。

武器店

在遊戲世界中是有金錢的存在的，開始時玩者已有少量金錢，而玩者亦可以其他方法取得金錢。至於在取得一定數量的金錢後，玩者便可進入武器店購買新武器來強化自機的作戰能力。



怪奇的對應

正如在序文中所說，此遊戲是可對應模擬搖桿及NEGCON的，至於方法也頗為「特別」，玩者先要在OPTION中在2P的位置插上模擬搖桿或NEGCON，之後在正式進入遊戲後才在1P插回及進行遊戲。



整備工場

顧名思義整備工場是用以調教戰鬥機體的地方，在這裏玩者可隨意調教及強化自機的種種來配合自已的需要，除令戰鬥力增強外亦可令操縱更得心應手。



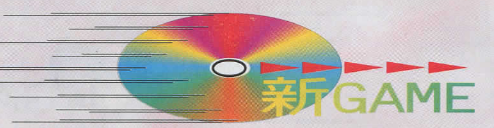
多個地點不同選擇

在進入遊戲後，玩者便可在畫面中看到有多個地點，而玩者進入不同的地點也有不同的用處的，當中有用以強化的，也有用以調教機體的。



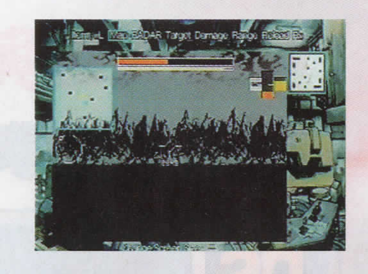
計器變更

在此項中玩者可選擇各種資料以甚麼形式於畫面上顯示，而且玩者更可將各錶版的位置隨意移動來配合自已的喜好，故在作戰時玩者便不會因不習慣而找不到所需的資料及因而影響作戰。



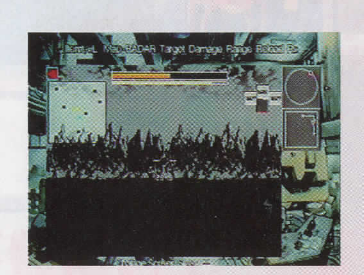
地圖

在顯示形式上是不能選擇的，但玩者可將之放到認為滿意及「就手」的地方。



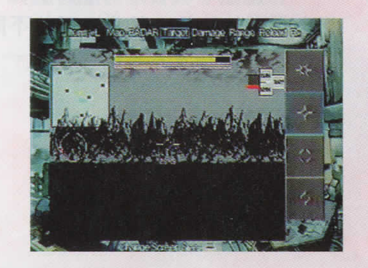
雷達

可選擇以在畫面的圖表顯示或以在畫面邊沿的全周域索敵顯示。



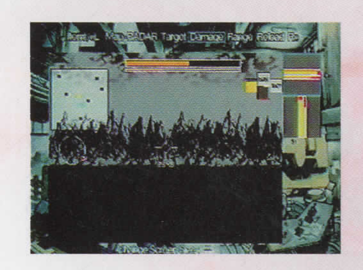
標的

遊戲中用以顯示射擊範圍，共有四種形式顯示，玩者可隨自己的喜好選擇。



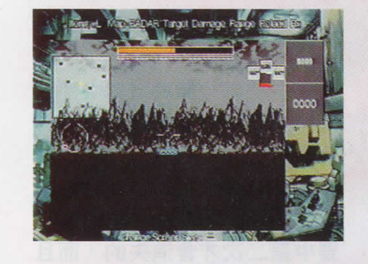
破壞顯示

用以顯示自機及敵機的被破壞程度，可選用橫向或直向顯示，粗的一條是自機的顯示，而細的一條則是敵機。



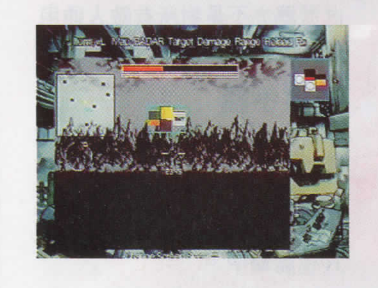
距離計

顯示被鎖的敵機與自己的距離，在選擇上分別只在於所佔面積的大小，而在擊中敵機後會有「HIT！」字樣的出現。



上彈

在遊戲中自機的武器是有三至四門的，而每射一次均要上彈才能再發射的，至於上彈所需的時間便各有不同。而此錶版便是用以顯示那一項武器正在上彈及那一項武器可立刻使用，故此在作戰中便不會有不發彈的情況出現。







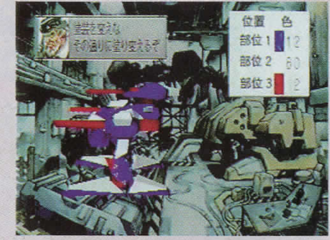
武備變更

在此項中，玩者可設定那一按鈕發射那一種武器，此外在購置新裝備後亦可在此換上。



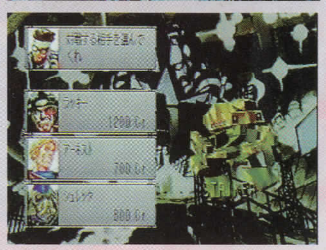
塗裝變更

在遊戲中，玩者除可設定機體的名字外是更可設定機體的顏色的，而玩者便可在此項更改自機的顏色。當然「七彩蝦條姐姐」在戰場上是易於被敵人發現的。



酒場

實際上是沒有酒飲的，功用上是用以SAVE的地方。



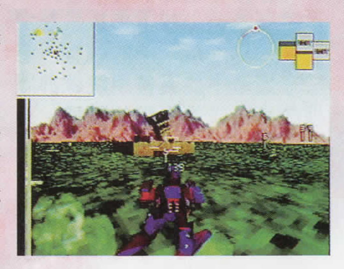
鬥技場

簡單點來説是進行黑市比賽的地方，玩者可在此與其他機動騎士比賽及取得獎金。至於在此項中最吸引的地方是不論是勝是敗，在比賽完結後均會有「解決」一刻的重播。此外，在作戰中途按START鈕除可暫停遊戲外，玩者更可調教視點及按鈕，甚至退出比賽。



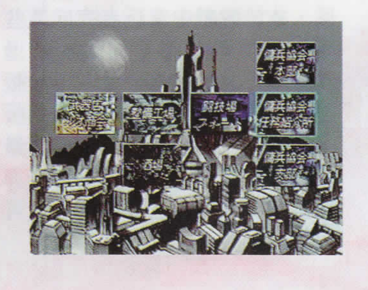
傭兵協會任務介紹所

正式的遊戲模式，在這裏玩者會先到傭兵協會任務介紹所以僱傭兵的身份進行任務，從而得到大量金錢以強化機體及攻略遊戲。至於在接受任務前，玩者可從資料上得知任務的難度、目的、作戰區域、獎金及敵方的兵力，而在正式進入任務前玩者亦可再行調整機體。另同樣地，玩者亦可在作戰中途按START鈕後調教視點、按鈕及退出戰線。



隱藏的難度昇級

在初進入遊戲時，其實遊戲難度是只在於初級階段的，而在玩者攻略到一定情度後，難度分別到達中級及高級程度的「傭兵協會支部」及「傭兵協會本部」便會出現及讓玩者進入，同時遊戲的真正難度才初次表露。





叮噹大雄與復活之星

塑膠叮噹與橡膠大雄



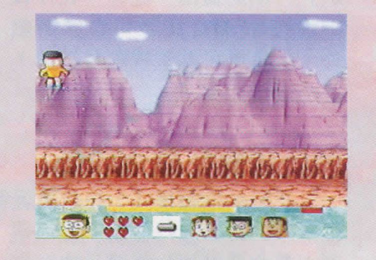
曾幾何時，有人話「叮噹」完鬼咗，又話大雄乜乜物物，卒之搞到當年滿城風雨，當然，謠言最終也不攻自破。而於三月二日，「叮噹」又有新電影上映喇，而相輔相乘的各謀體產品亦相繼推出，至於在PLAY STATION推出的同名遊戲「大雄與復活之星」亦已於早前推出。

簡易的操作

基本上，一向「叮噹」的遊戲對像多以小朋友作目標，故難度也多屬「有限公司」，至於今次的「大雄與復活之星」亦不算太難，但亦有某些令人嘔血的版面，不過在操作方面也不算複雜，效果也頗為流暢。

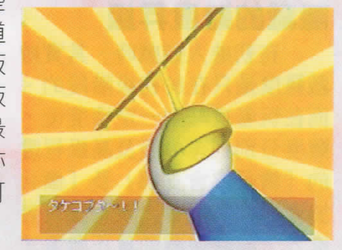
跳線系統

既然在PLAY STATION上推出，故遊戲亦不會是一過普普通通的橫向動作遊戲吧，故製作人員也使用了PS的機能，令版圖有二至三層的深度，而玩者在緊按上或下再按跳掣便能使人物進行不同的跳線，至於在遊戲中能否善用跳線亦順理成章地成為取勝的關鍵。



不同的劇情及版面

雖然是橫向動作遊戲，但由於目的在於BACK UP電影的關係，故於遊戲中當玩者完成某些版面後便可選擇不同的秘密道具，而不同的道具便會令下一版出現不同的劇情及到達不同的版圖，當然，如想更清楚劇情便最好去欣賞電影吧，相信不久後亦會推出影碟的，香港的朋友大可放心。

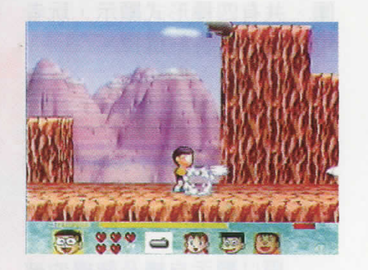


不同武器不同功用

在遊戲中玩者是可隨時選擇不同的道具武器的，而每種武器均有不同的功效，並且適用於不同的版面中，因此遊戲中玩者使用何種武器亦成為取勝關鍵之一。

空氣砲

遊戲中常用的武器，威力最強大且有貫穿能力，但攻擊速度不高。



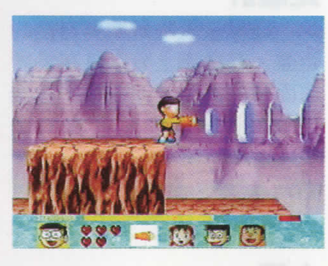
針槍

較少使用的武器，功用只是令敵人暫時停止活動，而且要注意的是不是對每種敵人也能生效的。



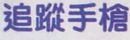
縮小光線

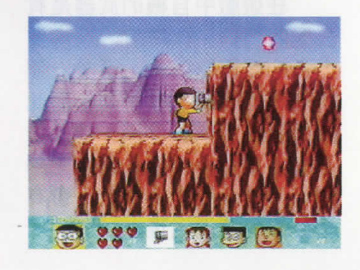
在直線攻擊的武器中便以縮小光線的攻擊範圍為最大，功用上顧名思義是將敵人縮小，但要注意的是通常敵人中第一次時只是暫時停止活動，要中第二次才會消失的，而且此武器亦不是對所有敵人通用的。

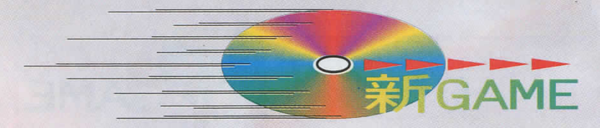


追蹤手槍

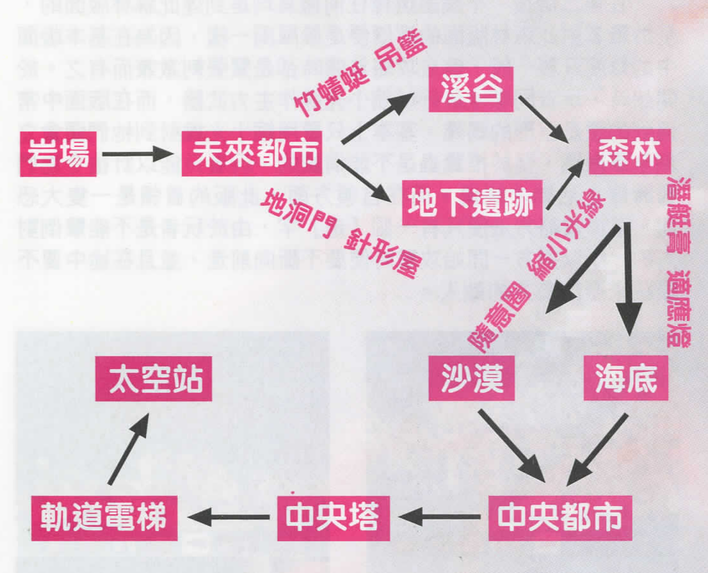
遊戲中最常用的武器，破壞力僅次於空氣砲，優點是有追蹤能力，在發射後會自動攻擊敵人，甚至連隔鄰線上的敵人也能擊中。





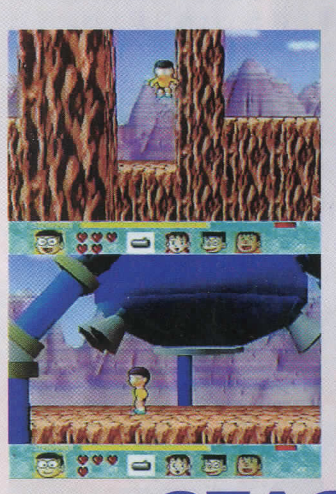


各版流程



STAGE 0
岩場

在此版中，玩者可選空氣砲作主力武器，但筆者便選用了追蹤手槍，皆因追蹤手槍可處理無限遠的敵人，而且因為不用擔心瞄準的問題，故大可專注於行動，當看到敵人時只需按鈕便行。在注意點方面，由於是第一版的關係，故難度亦不高，玩者只要在無路可走時嘗試跳線便OK。至於在攻略首領時玩者亦大可放心，因為此版攻略首領的要訣其實只有一個「捱」字，玩者只需不斷將首領放出的敵機不斷擊落，不一會首領便會撤退而玩者亦安然過版。





STAGE 1
未來都市

基本上在此版中是沒有首領出現的，但這亦並不代表沒有難度，因為此版實際上是一個迷宮，玩者在攻略時如亂衝亂撞便隨時會發生大迷路事件，而在武器方面，筆者亦同樣地選用了追蹤手槍。在路線上，玩者在開始前適宜先在較深的一條路線上活動，而在經過一有機械車橫過的小隧道後，玩者便可在崖邊看到其實前方是有路跳上的。之後玩者便應選用較近的一條線，如是者再向前推進便可過版，不過其中有兩點要注意的是如到達地下時，較近的一條線上的油桶是會爆炸的，而不幸地如遇見一些機械人便更要拔足狂奔，因為對方除可高速移動外更不怕玩者所有武器的。









STAGE 2A
溪谷

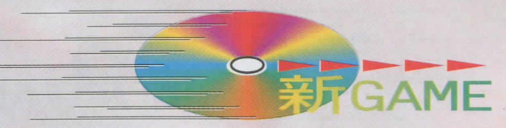
與未來都市一樣，在溪谷此版中同樣是沒有首領出現的，玩者只要完成路程便可順利過版，而且論難度此版亦實屬小兒科。在主力武器方面，此版只有少數於空中出現的敵人，但着大多數的地面敵人均只有縮小光線才可將之消滅，故武器方面便以縮小光線為主。至於在路線上，在開始時玩者最好便先向後行上山及跳至較深的一條線，之後一直向前推進便可到達第二場境。在到達第二場境後玩者便會自動於第一線上出現，而玩者亦只要保持於第一線上前進便會於一會後無驚無險地過版。





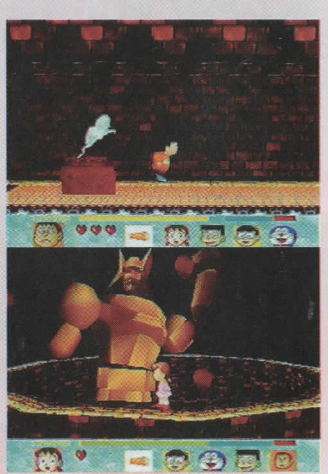






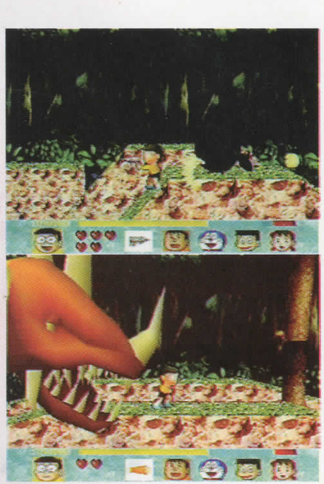
STAGE 2B
地下遺跡

論難度，以往數版均可從容應付，但此版卻可說是令情況急轉直下，在此版中基本上只要稍為不夠冷靜便會令自已身陷險境，故如沒有足夠信心便最好在之前的道具選擇中選竹蜻蜓或吊籃，寧願取道於較易的溪谷。而在攻略上，在開始時玩者會遇上一大群像箭豬般的生物，但由於這些傢伙要在其反轉時才可以縮小光線攻擊兩次才可消滅，故最好便是在此時不作任何攻擊，只要向前推進便行。而在之後玩者便會跳上運輸帶，唯一要注意的便是在不慎踏上石像時便會有幽靈出現。之後，玩者只要在以無路行便跳線的理論向前推進便可於不久後遇到本版首領，至於攻略方法方面，其實此首領的弱點便是雙手，玩者只要大膽地跑到其面前，並且在它以手打圍牆時以特殊攻擊打其手部便行。

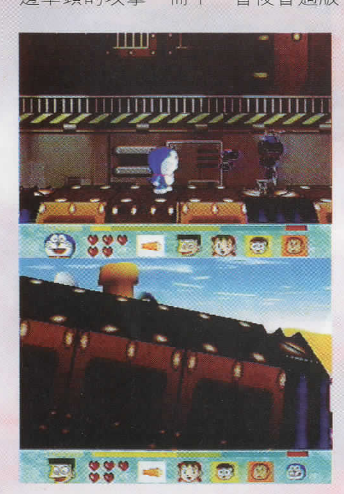
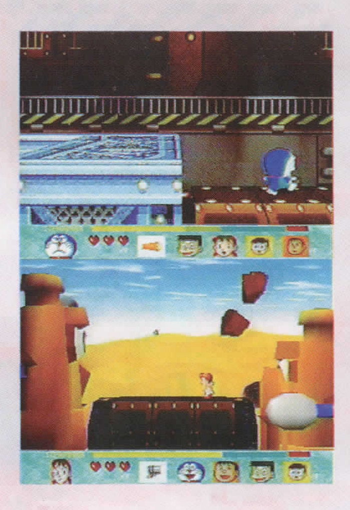
STAGE 3
森林

在第二版後，不論是選擇任何道具均是到達此森林版面的，至於筆者對此森林版面的評價便是暴風雨一樣，因為在基本版面中的難度只屬一般，但在攻略首領時卻是緊張刺激兼而有之。於開始時，玩者同樣地最好以縮小光線作主力武器，而在版面中常遇到的便是巨形的螞蟻，基本上只要用縮小光線射到牠們便會立刻全軍撤退，至於推糞蟲是不能消滅的，玩者只能以針槍令物們暫時停止活動才跳過。而在首領方面，此版的首領是一隻大恐龍，至於攻略方法便只有一個「走」字，由於玩者是不能擊倒對方的，所以對方一開始攻擊時便要不斷向前走，並且在途中要不斷跳來避開前方的敵人。

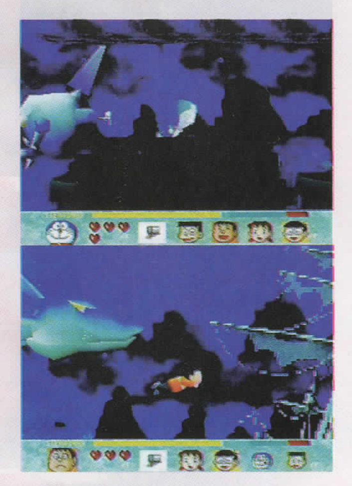
STAGE 4A
沙漠

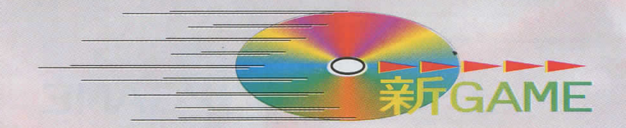
於此版中，主力武器方面玩者可選縮小光線或追蹤手槍，而在開始時畫面會有機械人出現並於空中攻擊玩者，而且火車的車廂會一節節脱落，故玩者應每擊落兩台敵機後便跑到畫面的右端，並在車廂脱落後才跑回中間向敵機攻擊。之後，在一輪敵機攻擊後畫面便會有不少平台及起動吊臂交替出現，當中平台要跳起避過，而吊臂便會有高低兩種，高的便要蹲下、低便要跳起來避過，至於次序便是「平、低、平、高、平、低、平、高、平」。之後，玩者便會走出隧道並且會有另一列車在鄰線出現，而此列車是會不時以手將玩者身處的列車後方車廂打去的，故在此段玩者的位置應保持於前方，而在4次攻擊後便會停止及到首領出場。在攻略首領方面，玩者最好使用追蹤手槍，並一邊發射一邊避開兩邊車頭的攻擊，而不一會後會過版。

STAGE 4B
海底

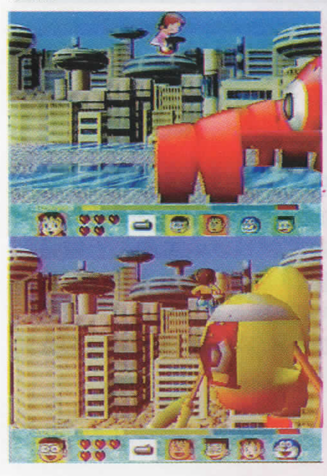
相對起STAGE 4A，4B便輕易得多了，而且相信以往有攻略過「瑪利奧」的玩者便更有似曾相識的感覺，而在這海底版面中，當玩者不斷按跳鈕便會令人物浮起，故筆者亦提議玩者以追蹤手槍為主力武器，以專注於行動方面。至於在開始時，於玩者面前便會出現一艘潛艇，而此潛艇是不能擊沉的，玩者極其量也只能擊中其推進器令它暫停止活動，因此在這裏玩者應避開潛艇來前進。至於在一段路程後，玩者便會遇到一條大海龍，同樣地亦只能令其暫時停止活動的，而玩者也唯有以高速向前逃跑及避去其攻擊，跟着便是首領巨形八爪魚出場。在攻略方面，其實八爪魚亦不大強，玩者只要不斷發射追蹤手槍及避過對方放出的小八爪魚便可於不久後安全過版。



STAGE 5
中央都市

到了第五版便又到了大逃亡時間，在一開始時，玩者便會遇上一台像八爪魚般的機器攔在前方，而道路便會不斷塌下。在此段中玩者必須配合對方的攻擊節奏一面前跳來推進及避開對方的攻擊，之後在路的盡頭對方便會倒下及跳過。之後，玩者如選較深的線便可長驅直進，但如選近線便要作出一大跳的準備。跟着玩者便會跑到盡頭，而一台有兩個圓筒的機械便會出現，此時玩者亦應從容地將武器轉為追蹤手槍，並於對方放出小型戰機時不斷發射，如是者不一會後敵機便會倒下，而玩者亦可以敵機的殘骸作跳板前進。之後，玩者便會到達另一場境同時會有一台機械於人物的頭上徘迴，至於玩者亦大可放心，因為玩者是不怕與之接觸的，但由於對方會摀塌通道，故玩者便要一面大逃亡一面隨時跳線。最後，敵方機械便會停留下來，而玩者亦只要不斷以空氣砲攻擊其頭部便OK，如是者令對方在三次縮少的變身後便可過版。



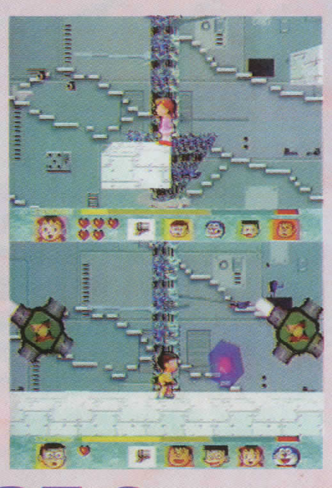


STAGE 6
中央塔

好了，又到了「瑪利奧」時間了，在此版中玩者的任務便是利用跳線系統來拆去

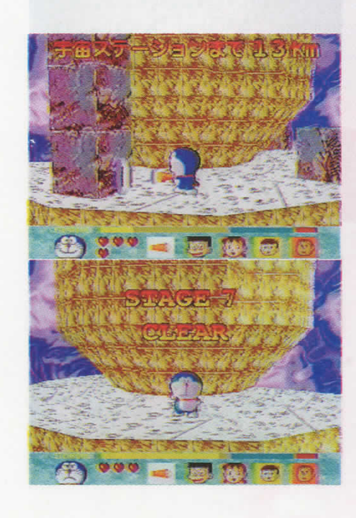
中央塔中粉紅色的設施。遊戲中玩者只須將設施的位置調教至於人物的正後方，而在跳線後便能踏去設施，至於在路線方面只要由下至上進發便能順序將所有設施破壞。在難度方面，低層基本上並沒有太大的難度，不過在到達高層時便會有移動的牆壁出現，而此時難度便會大增，玩者必須看清每件牆壁的移動方向及頻率才行動，否則輕則跌回低層，重則硬生生地給牆壁夾死，前功盡廢。





STAGE 7
軌道電梯

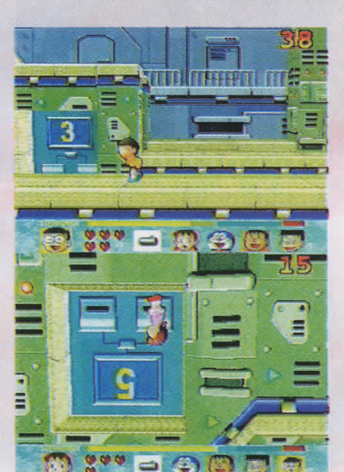
捱捱捱捱捱！到了軌道電梯又是一個捱字訣。在此版中基本上玩者是要先在塔底按下白鈕才正式開始，之後玩者便需跑到第三層捱足60千米。至於在各層中均會有磚塊跌下，而玩者亦只用守在第三層並以縮小光線將磚塊消去便行。此外，在磚塊疊起至一定的高度時便會有光球射出，而玩者亦要小心避去，另在磚塊疊至四層時便會變成透明般及於不久後爆炸，此時玩者應立刻與磚塊保持一定的距離，以免扣去寶貴的體力。最後，如玩者能順利捱足60秒便能順利過版。

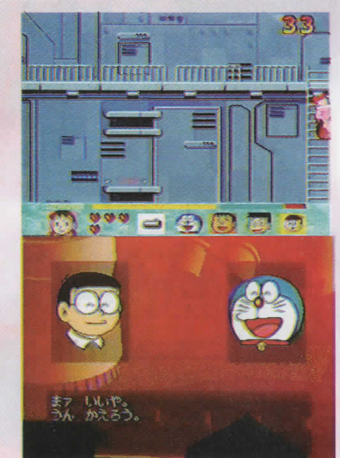




STAGE 8
太空站

終於也到了最後一版了，在成功攻略此版後便能爆機了，不過筆者亦在此先作一點小忠告，在此版中玩者必須眼明手快及記性好，否則便會損失不少寶貴的時間。而於在處理上，玩者必須在分為上下各三線即共六線的版圖中，於指定時間內順着數字的次序將共12個門鎖關閉。至於在小提示方面，玩者可留意應處理的鎖上的數字是會閃動的，故即使玩者忘記了開到那一個數字鎖也不怕入錯，此外如想跳到上方便必先跳至最深的一條線及到達最右方及跳起便行。而在位置方面，下層由左至右順序是「6、11、4、8、5、9」，而下層由左至右順序是「7、3、1、12、10、2」。







攪笑版的ALONE IN THE DARK？

WELCOME HOUSE



古怪大屋冒險記

遊戲簡介

這隻遊戲其實跟今期所介紹的《生化悍將》及《ALONE IN THE DARK2》都是屬於同一類的遊戲，皆要玩者於一些立體迷宮內四處冒險，繼而找到所需要的東西而逃出生天。但這隻GAME跟其他兩隻明顯不同的地方，就是那遊戲的氣氛。通常這類遊戲的氣氛都會帶點恐怖及驚嚇感，但這GAME就不會帶給玩者這些氣氛，反而可讓玩者以輕鬆的心情去解開迷宮的答案，因為遊戲中的主角不論造型及動作都非常攪笑，故就算解不到迷宮的迷題也不會有煩厭的感覺。

遊戲方法

至於這GAME的遊戲方法，基本上是需要玩者控制基度，再於屋內四處冒險，從而找尋所需的道具，再用這些道具去開新的通道。至於控制方面，左、右鍵是控制基度的方向，上鍵是前進，下鍵是倒後行，○鍵是使用道具，□鍵是調查環境及取去道具，而△鍵就是跳躍。而於遊戲中如果玩者想知自己身在何處，大可以按START鍵來看看地圖，如果想SAVE的話，於地圖畫面再按多一下START鍵便可以了。

故事背景：

這個故事發生於五十年代的美國，我們的主角基度是一個本來住於芝加哥的失業人仕，某一天收到他那既喜歡錢、又喜歡收集古靈精怪東西的爺爺之招待，請他到其座落於邁阿美之新別墅，還參加那新屋入伙慶祝會。那麼他就駛着自己那紅色甲蟲車去到爺爺新別墅處。就在駛到門前時，那部甲蟲車居然死了火，而且全車零件脱落，基度在沒有選擇之情況下唯有走進大屋救助，但發現屋內連一個人也沒有，還可以説甚麼開派對呢？就在此時，大屋的大門及客廳之窗戶全部自動關上，那即是説基度已被困於這大屋內了。那基度怎樣才可以逃離這古怪大屋呢？



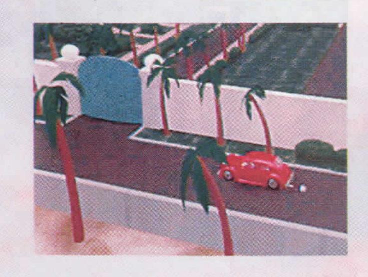


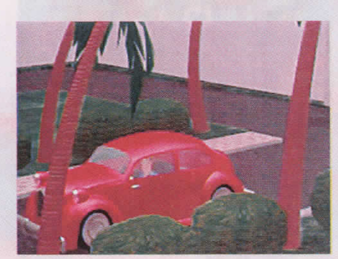




■攪笑的遊戲畫面

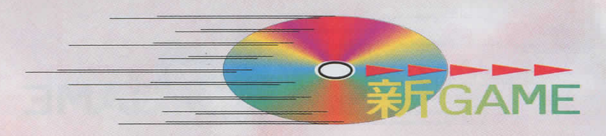
有趣的OPENING











於客廳之冒險

當所有門窗都關上後，玩者就可以控制基度了，而這時基度是於大屋之大廳內。現在先由筆者講解一下這大廳的結構，，於基度前面還有一條可以通往大屋二樓的樓梯，可是現在還不是可以跑上二樓的時侯，如果硬要跑上去的話便會開動機關，樓梯就變成滑梯，還會把基度踤回第一層，而且還弄得滿天星斗哩。起身後再向前走，就會發現一幅爺爺的「大頭相」，可是沒有任何道具藏於這裏。那麼繼續沿牆邊行吧，這時基度會發現一扁銀色的門，可是沒有鎖匙開不到，那唯有繼續向前走。當轉過一個90度的彎後，就會發現另外兩扁門，很可惜地也是開不到的。那怎辨好呢？就在此時基度記得於樓梯之右面還有一扁門是未被嘗試的。然而一試之下果然給他開到，但於門後面會有甚麼等着他呢？



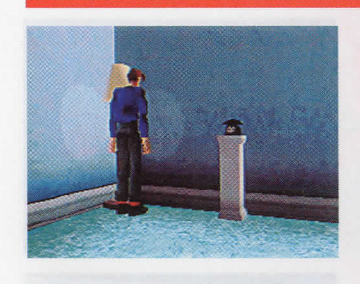








第一條鎖匙在那裏呢？

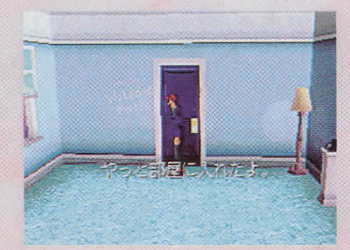


當打開門後，就會有一長長的走廊於眼前，而且於基度的左面還有第二條走廊，那暫且向前面的走廊去調查一下吧。走廊的右面是一排還未關上的窗，但不要以為基度可以從窗口跳出屋外而逃出生天，因為只要玩者一按口鍵那窗口就會立即關上，還把基度的手指夾個正着，痛得他呱呱大叫。至於走廊的左面是有兩扁門的，當基度打開第一扁門後，發覺原來這是洗手間來的，有馬桶、浴缸這些東西，有趣的是可讓基度坐於馬桶上沉思，只要於馬桶前按下鍵便可以了。然而重要的道具就沒有啦，那唯有進入第二間房。而第二間房其實是一間客房來的，於門之右面的牆上還有用粉筆所寫的「歡迎基度」之字樣。而其實這間房的傢私也不是太多，然而基度就在那書卓之卓面上發現了一些東西……。





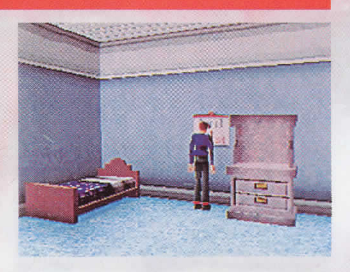




床邊的發現

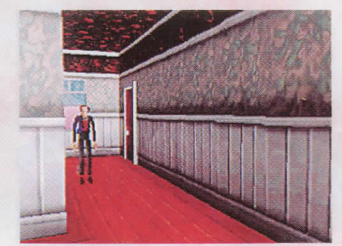
原來放於桌上的是一本藍色的書，那當然是取了它吧。而於書卓的左面有一個月曆，而且顯示的日子是四月一日愚人節，莫非這是爺爺給基度的「小玩意」？還是不要想其他，繼續找尋有用的東西吧。於日曆的左面有一張床，而基度發現床邊好像有些東西在閃下閃下，調查後發覺原來這是一條紅色的鎖匙來的！！而第一條鎖匙也終於找到了。至於房內還有其他傢私的，好像座地燈及電話，但它們沒有藏有重要道具，所以不理也罷。

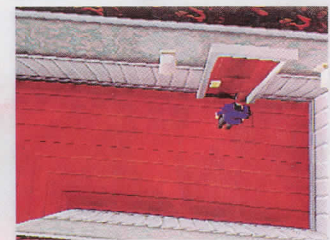
還記得在這裏還有第二條通道嗎？其實於這條通道的盡頭是有一扁門的，但這扁亦是開不到的，就算用剛拾回來的紅色鎖匙也是開不到的，那唯有跑回大廳繼續冒險了。那麼這條鎖匙是於哪裏用的呢？

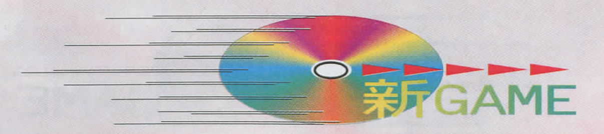




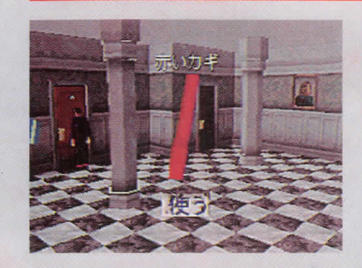


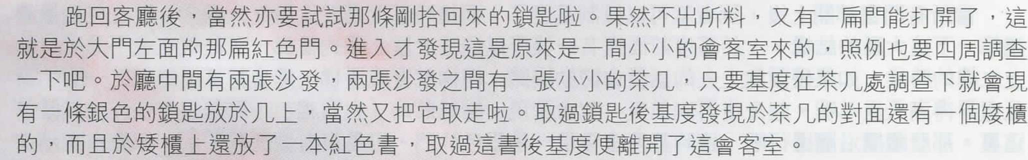






開到會客廳的門





跑回客廳後，當然亦要試試那條剛拾回來的鎖匙啦。果然不出所料，又有一扁門能打開了，這就是於大門左面的那扁紅色門。進入才發現這是原來是一間小小的會客室來的，照例也要四周調查一下吧。於廳中間有兩張沙發，兩張沙發之間有一張小小的茶几，只要基度在茶几處調查下就會現有一條銀色的鎖匙放於几上，當然又把它取走啦。取過鎖匙後基度發現於茶几的對面還有一個矮櫃的，而且於矮櫃上還放了一本紅色書，取過這書後基度便離開了這會客室。

現在又拾多一條鎖匙了，那這條匙是用來開哪一扁門的呢？原來就是用來開會客室左邊的那扁綠色門的。而於這扁門的後面原來是一個飯廳來的，於門邊還有一個大鐘在「滴答」、「滴答」的作響。







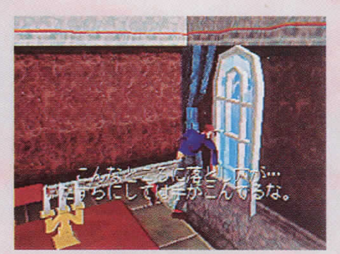


火爐中的蒜頭

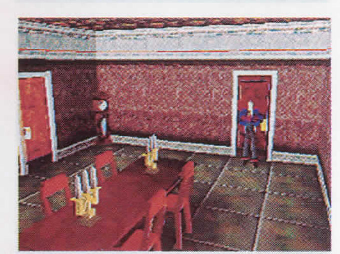
當基度進入了飯廳後，就會發現布一張長長的餐卓，而於餐卓的右邊還有一個火爐，那就去火爐邊調查一下吧。經調查後，居然發現於火爐中有一粒蒜頭，那還是取了才算吧。而於火爐的左邊是有一排窗戶，但基度是不能接近的，因為只要他一行近就會開動機關，使一部分的地板跌入地底。跟着再行回那餐卓旁，於卓上原來是放了一張唱片在這裏的，又取了它吧。這時基度也又發現原來這個飯廳是有另外一扁門，而且沒有被鎖上的，那麼就要進去看過究竟了。原來於門後是個廚房來的，而且在門口的左面還有一個大得可怕的焗爐，如果於那大焗爐前面調查的話你就需要作一個決擇，就是開不開這焗爐的門呢？如果把門打開的話，就會發現於焗爐內有隻大燒鷄。雖然不能把它吃掉，但也取走吧。



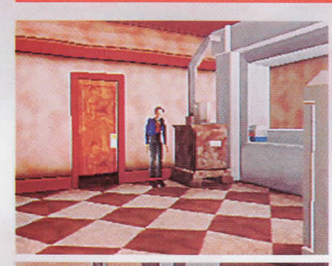


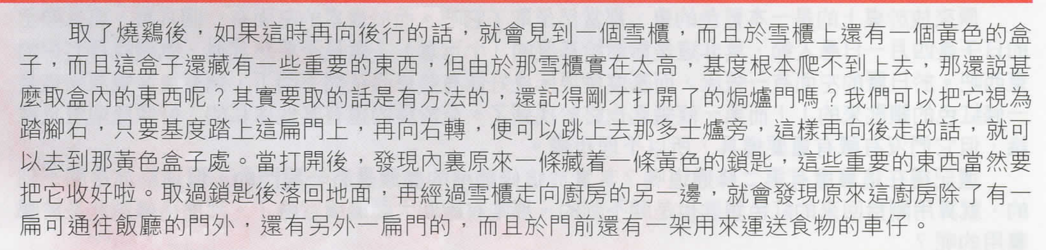






取黃色鎖匙的要訣





取了燒鷄後，如果這時再向後行的話，就會見到一個雪櫃，而且於雪櫃上還有一個黃色的盒子，而且這盒子還藏有一些重要的東西，但由於那雪櫃實在太高，基度根本爬不到上去，那還說甚麼取盒內的東西呢？其實要取的話是有方法的，還記得剛才打開了的焗爐門嗎？我們可以把它視為踏腳石，只要基度踏上這扁門上，再向右轉，便可以跳上去那多士爐旁，這樣再向後走的話，就可以去到那黃色盒子處。當打開後，發現內裏原來一條藏着一條黃色的鎖匙，這些重要的東西當然要把它收好啦。取過鎖匙後落回地面，再經過雪櫃走向廚房的另一邊，就會發現原來這廚房除了有一扁可通往飯廳的門外，還有另外一扁門的，而且於門前還有一架用來運送食物的車仔。











酒吧內的發現



很出奇地，於那車仔中居然是藏了一本黃色書，還是把它收好吧。取過這本書後，就可進入於那車仔右邊的那扁門了。而這扁門的後面其實是一個酒吧來的。在四處調查下發現這房間中有一個L形的酒吧，而在酒吧的旁邊還有一個留聲機在這裏。當才不是從餐桌上取了一隻唱片嗎？就在這裏試試吧，可是一試之下才發現原來那隻唱片是跳線的，只會重複播放一些奇怪的聲音。故還是不要理這留聲機了，繼續調查吧。就在酒吧內又發現了一些有趣的東西，這是一瓶酒及一本白色書。取過之後發覺酒吧已沒有可以取走的東西，還是離開罷，然而這時基度才發現這酒吧居然是有三扁門的！通往廚房的門已經去過了，那試試其餘的兩扁門吧。









大屋的後園

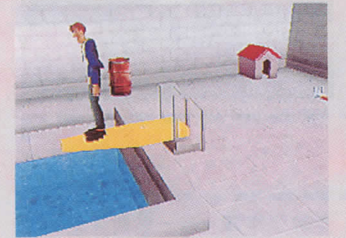


這時基度就要試試其餘的那兩扁門，其中有一扁門是不能打開的，但就算打得開也沒有太大的作用，因這扁門是通回去大廳的，所以不用理會；而另一扁門則是通往大屋的後園。當基度進入後園後，就會發現於門口的右面有一間狗屋，而且狗屋前面還有一個翻泥器。如果讓基度去調查那狗屋的話，就會有把狗吠聲叫出來，而且還把基度嚇了一跳，跳後時又踩到那翻泥器，而那手柄還擊中基度的頭部哩。然而於後園之中間還有一個泳池，而泳池的右面是一缸機油，可惜它們都沒有藏着所要的道具，那唯有離開罷。

還記得於廚房內是有個大雪櫃的嗎？那裏還未調查過的啊，還是讓基度回去看過究竟。而當基度打開了雪櫃門後，居然發現……。





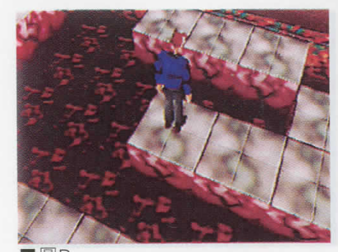


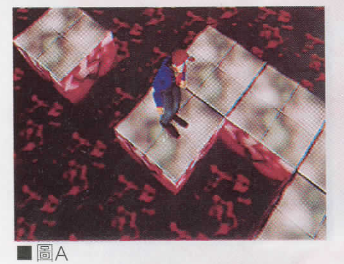


雪櫃後的秘密

當基度打開了雪櫃門後，發現這原來是一個秘密入口來的，是可以通往一個用木所建成的地庫。進入這地方後，基度的右面只是一些糧食，是不可以取走的。而於基度的前面則有一條能通往下層的樓梯，跑了下去又發現一扁門，當打開門後發現這是一間滿佈機關的房間。到了這個房間後，就要利用一下基度的跳躍能力了。基本上基度只能跳過一格的空隙，而且當基度踏了某一些地方的話就會觸動機關，令到整個版圖也會改變。而如果不懂玩只是在版圖中胡亂跳躍的話很可能永遠也不能跳出去。其實要過這版有兩個KEY POINT是要玩者注意的。第一個POINT就如圖A中，要跳過去可不要用上面的路行過去。而第二個POINT就像圖B中，要於第二格才好跳過對面，不然亦會觸動機關。成功的話便可以順利通過此房間。




■圖B


■圖A







蚊型人的捉迷藏遊戲 LODE RUNNER

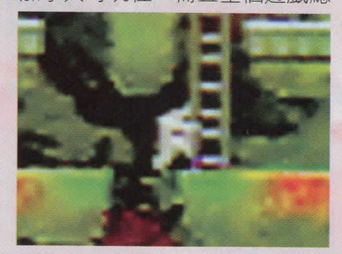


這是一隻需要智慧的動作遊戲！

遊戲簡介：

其實這隻GAME已經推出過電腦版及街機版，而現在終於在PLAYSTATION上出現，然而以PLAYSTATION那些機能要表現好這隻GAME絕對不是問題，更加插了一些電腦版沒有的要素，例如炸彈等等，故也增加了其可玩性。而且全個遊戲總共有200多個版圖，要把它們完全攻略可要不少精神時間。





自己設計版圖

各玩者除了可以玩遊戲內已設計好的各STAGE外，還可以動動腦筋，設計出屬於的自己版圖，用這來考考朋友們的智商也是一個很好的方法。而給玩者創作的空間也頗大，因為遊戲中所有ITEM都會供給玩者作設計之用，所以自問I.Q.爆棚的玩者可以試試設計一個比程式人員所製作的更困難之版圖。





■自已設計版圖時可以自由選擇背景

這隻遊戲怎樣玩的呢？

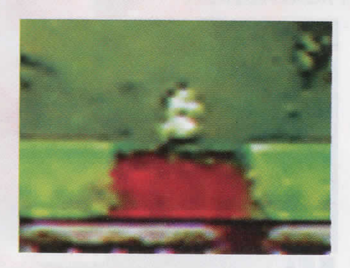
其實這隻GAME的系統是頗為簡單的，會移動的東西亦不多，基本上吸引人的地方是它需要玩者有極高的智慧、耐力及靈敏的反射神經。說回遊戲方面，玩者於遊戲裏是需要一面對付那些全身紅色的敵人，一面收集版圖中的所有金塊及ITEM。當收集好後出口便會出現，玩者便可由此通往第二個版圖。至於主角的能力方面，○是於右面掘洞、□是於左面掘洞、△是使用ITEM、×是取ITEM、而L、R是放至炸彈。有一點要注意的是主角是不能作跳躍的，故要小心不要掉進死胡同內，不然就只可等死。而對付敵人的方法也有好幾種，例如可以於地上掘個洞引他掉進去，跟着被重合的土地所夾死；又或者用炸彈把它們炸死。但要記住一點的是，電腦會把敵人保持着一定的數目，即是說就算玩者把敵人殺死，而電腦就會立即製造多一個出來去保持畫面中的敵人數目，所以可以說他們是打不死的。

玩LODE RUNNER的一些基本知識

如果要玩LODE RUNNER玩得出色的話，一些基本知識是不能不知的。現在就由筆者講解一下。首先，敵人的速度是會比主角慢，這點當然對於玩者是非常有利，因為可以用其速度去擺脫敵人之追殺。而另一方面，敵人之頭部是沒有殺傷力的，所以踩過敵人之頭部是沒有問題，而且這亦是過很多版圖的必要手段。而如果玩者要把敵人殺死的話，大可連續掘三個洞，他就會爬來爬去也不能回出來，故而永無番身之日，唯有靜待被夾死的命運。而另外有一點是非常重要的，就是要瞭解到敵人的行走路線。基本上敵人是會死跟着主角的，但有些敵人是會因主角於不同的水平位置而跑到不同的地方，而因為這些敵人於每版的路線也不同，所以就要玩者於遊戲中慢慢學習。





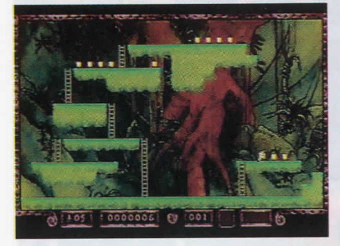
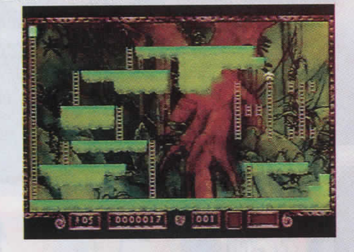




版圖簡介

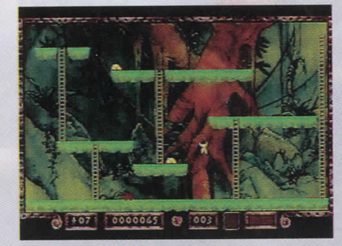
STAGE 1

由於這是遊戲中的第一版，故其遊戲度可說是低無可低，而其作用主要是給玩者熟習一下那遊戲系統及明白到其作戰目的。而玩者只要取去版圖中全部金塊就可過版，容易非常。

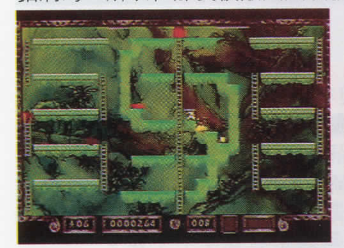
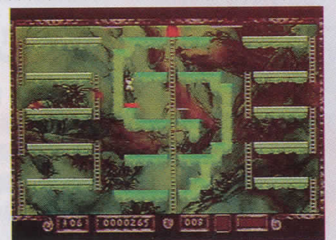
SATGE 3

由第三版開始就會有些全身紅色的敵人於版圖中出現，而玩者就可以從中感覺一下被人追殺的滋味。但話雖如此，於這版的敵人就只有有一個，所以對玩者不會造成太大威脅，但玩者可以熟習一下那掘洞及埋葬敵人的技術。



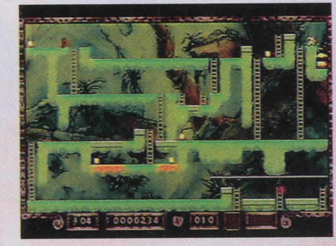
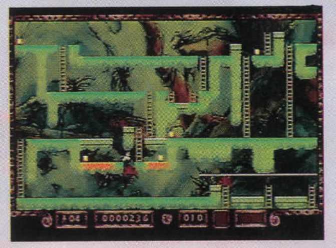

STAGE 8

這STAGE比較特別的地方是除了要取去版圖中所有的金塊外，還要取去那紅色的鎖匙才可以過版，而且取中間那金塊也要一定的技術。首先於那鋼根上向右掘一個洞，跳了下去再於右面掘多一個洞，跟着就可以取金塊，取了金塊再於左面掘多一個洞，就可以順利脱出。而有一點玩者要注意的是，被石屎所包住的平台是不能被主角所掘洞的，所以在那裏被敵人夾攻就會非常危險。

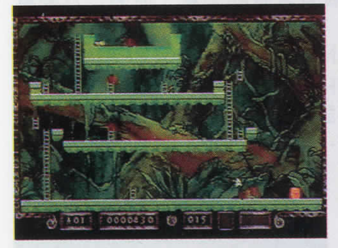
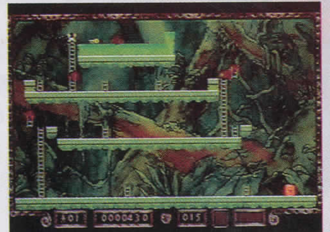
STAGE 10

於遊戲開始時已經有一塊大金於主角的右面，而且取了它後就會直跌落最低一層，並且會穿過中間的那層平台，非常古怪。這版要玩者注意的地方是版圖中間那些黃色的東西，其實那些是膠水來的，經過時會大大減低主角的行走速度，故很容易被後方的敵人追到。解決方法也非常簡單，只要在進入膠水地帶前掘個洞讓敵人踩下去便可以了。

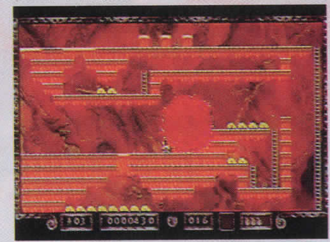
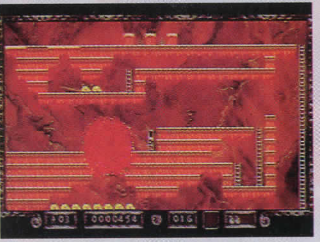
STAGE 15

難度非常高的一版，如果不是阿黑龍兄助我一臂之力的話我想於截稿時仍未能把它完成。而遊戲要點方面，玩者是需要跑到版圖中的左上角去取那條鎖匙，再跑回起點左面的門口離開。而版中的敵人是會跟據主角不同的水平位置而跑到不同的地方。基本上敵人是會盡量與玩者保持於同一水平上，所以玩者要活用那些梯去提高主角的水平，從而引開敵人。

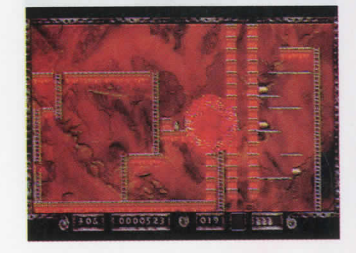
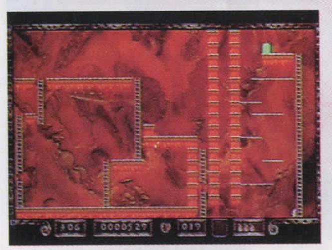
SATGE 16

過了第15 STAGE後，玩者就會去到一系列以山岩為背景的版圖，而且更加有電腦版中所沒有的炸彈ITEM，當然，它也成為了過版的要素。於第16版中，玩者要學習到哪些地台是可以被炸彈所破壞，哪些不可以。而其實只有那些有橫紋的岩石才可被破壞。而玩者要注意的地方是這版的炸彈是剛剛足夠玩者過版的，所以一個也不可以浪費。

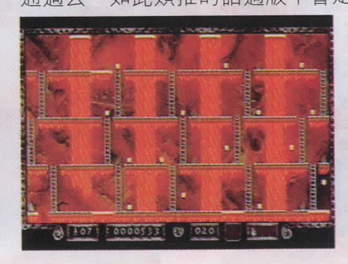
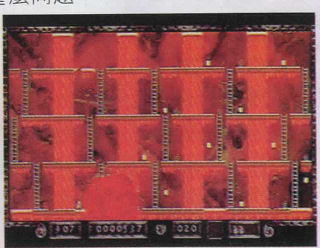
SATGE 19

於這版中炸彈亦是非常重要的道具，幸好的是本版的炸彈供應是非常足夠的，大家可隨便使用。而其實這版中需要使用炸彈的地方不多，就只有版圖中那條梯。於那條梯上會有位敵人上上落落，如果不把他消滅的話根本就不能通過對面，而消滅他的方法就是放個炸彈於梯口左面，從而把他炸死。但玩者要注意放炸彈的位置，要盡量接近敵人才可把他炸死。

STAGE 20

亦是頗考智慧的一版，而且版中也沒有太多的炸彈給玩者去浪費。而其實瞭解到版中奧妙之處要過版其實也不難的。玩者要注意的是要選擇適合的牆去炸，那怎樣才算適合的牆呢？其實只要那片牆的左邊有一塊可被掘的地方就可以了。通過的方法是首先炸了那片牆，跟着立即跑回左面掘出一個洞，引敵人踩進去自己就再踩過他的頭上通過去，如此類推的話過版不會是甚麼問題。





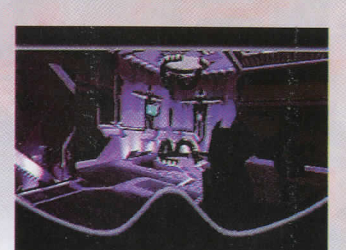
進入 3D 遊戲世界

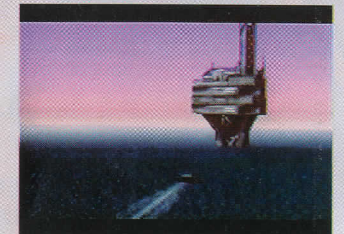
遊戲簡介

跟《LODE RUNNER》一樣，這也是一隻由私人電腦移植過來的 PLAYSTATION 遊戲，而這隻 GAME 當時也吸引了不少電腦玩家。那麼這遊戲其實是玩甚麼的呢？其實這隻 GAME 共分兩個部份，一部份是雖要玩者於一些立體迷宮內完成任務及找尋自己的出路；另一個部份是3D射擊，需要玩者控制一些炮台或戰機去攻擊敵人。



■電腦版沒有的 CG 動畫





故事背景

其實玩者所控制的主角名叫查克（ZAK），於做這次任務之前其實只是一名非常喜歡侵入其他人電腦系統的 CRACKER，可是有一次他侵入《自由世界聯盟》（FREE WORLD ALIANCE）之電腦系統時失手被捕。然而這組織的領導人DEVLIN覺得他是一位做特務的人才，於是就令查克侵入敵方的祕密基地內，及竊取敵方的最新祕密生化武器—CYBERIA。如果查克不願意接受這項任務的話，就把他殺死。他為了保住自己的生命，只好無奈地接受這項任務。

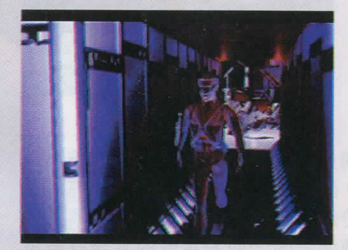
與電腦版之分別

雖然説是移植自電腦版，但有這些地方是與電腦版有分別的。例如加插了些電腦 CG 動畫，好像在進入遊戲前查克與 DEVLIN 利用 BLADES 系統通訊的那段動畫就是了；另一方面，遊戲中也有日文配音，是會於危急關頭提供一些重要情報，但這會對日文不大靈光的玩者做成一定的妨礙。另一點不同的是畫面的解像度是比電腦版低的，可説是有點美中不足。

兩大遊戲系統介紹

如果玩者於迷宮系統上進行遊戲，就會感受到非常重的電影感，因為它是以接近實景的CG作為背景，再加上非常流暢的人物動作所造成的。而且不同普通的動作遊戲那樣，只是以一個角度去表現進程。這 GAME 於主角行至不同的場景時是會表現出不同的角度，故絕對不會帶給玩者有呆版的感覺，但另一方面就會增加迷宮的難度。

至於3D射擊系統方面，這跟NAMCO的《STAR BRADE》有點相似，因為大家都是以控制畫面中的一粒十字浮標去攻擊敵人，而且自機的飛行路線及速度皆已設定好，玩者是不能控制的。





■迷宮系統畫面





■ 3D 射擊畫面

秘密任務開始

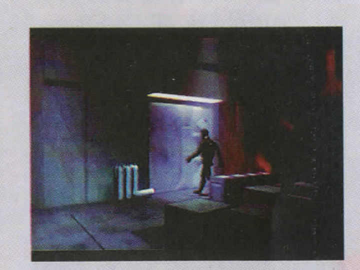
遊戲一開始，就有一艘快艇將查克送往一處建於海上之秘密基地，其目的是接收在那裏的一架先進戰鬥機—TF-22。而如果想得到這架飛機的話，就要與基地的負責人SANTOS見面。而查克知道自己的任務後，快艇亦已把他送到海上基地處。

當查克離開快艇後，玩者便可控制他。在這先講講手掣的用途，按上是前進，左右鍵是選擇查克的行走路線，而○鍵是開火。說回遊戲方面，當查克進入基地後，就會聽到SANTOS對他的廣播，意思大約是命令查克由他右前方的通度來到其辦工室處，而且還叮囑他不要在基地內亂走。話雖如此，玩者也可以抱着冒險精神到處「遊覽」，但有幾個地方是會令查克死亡的，故要特別小心。第一個地方是通往基地第二層的升降機，由於還未跟 SANTOS 現面，在守衛沒有指示的情況下只會當你是入侵者，故一開門就會把你射死。另一個地方是升降機大堂前的一灘油，第一次接觸時只是會跌一跤，但當第二次接觸時就會跌死。最後一個地方是版圖中最左面的一筒有毒物料，於第一次接觸時是會把查克灼傷，但第二次接觸時就會把他毒死。





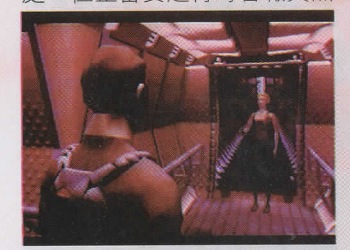


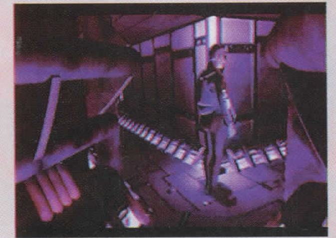


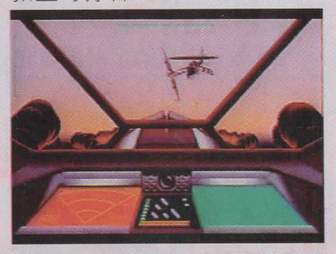
充當炮台控制員

當玩者根據 SANTOS 的指示去到右上方的門之時，再進入後就是一條長長的走廊，玩者首先要轉右，跟着再直行，但當行到一個十字路口時，就會遇到一名拿着手槍的女子，而且槍頭還瞄準着查克。跟着她就命令查克慢慢的向左轉，並把手上的武器能源棒丟把她。這時玩者應該立即按左鍵，如果反應太慢或按了其他方向鍵的話就會被她射死。當查克放下武器後，他從這女子口中得知其實她是SANTOS 的女朋友，名叫GIA，剛才是誤認查克是入侵者。就當他們談話時，傳來了SANTOS的擴播，這擴播是命令GIA把查克送到他的辨公室處。但正當要起行時警報突然響起，原來有敵人來攻擊。這時GIA就會立即向後轉身跑，玩者就要即時跟上去，不然於面前的那片門就會自動關閉，這亦會令到 GAME OVER 的。進去之後有一個分叉路，玩者需要行右邊的那條通道前炮台。到達炮台後就會開始第一場 3D 射擊遊戲。至於控制方面，十字鍵是控制炮台的方向，○及□是開火。玩者需要留意着畫面左下角的那雷達所表示的敵人位置，還有畫面中央底部的雷射炮能源 BAR，當開火時這條能源 BAR 便會減少，但是會自然補充的。還有最重要的是那防護罩的能源，這會於雷達之右方表現出來。它亦是會自然補充的，但扣盡時亦會 GAME OVER。









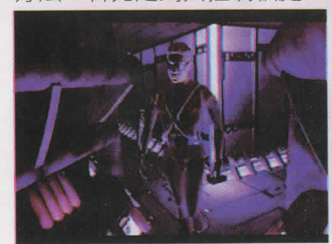
故事之分支：與不與 GIA 親吻呢？

當打倒所有入侵者後，就會進入一個故事之分支。由於查克把敵軍趕走，救了整個基地的人，故成了大英雄，GIA小姐在這時也準備給你一個熱烈擁吻。但作為查克的你又會如何決擇呢？

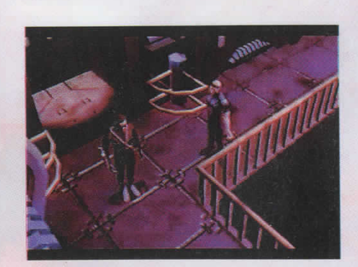
如果你覺得紅顏禍水，或認為多一事不如少一事的話，那就應該按左或右鍵去拒絕她的吻。然而這些也給SANTOS從閉路電視中看到，但你也可以安全地離開炮台。而離開炮台後，沿剛才走過的路跑回去便是了。而現在的目的地就是那個從前會被守衛射殺的升降機那處。而至於使用升降機的方法，首先走到其控制板處，再用十字控制查克的手指去按HANGER掣，成功之後進入升降機便是了。而既然你現在已是救了大家的大英雄，所以他們是不會向你開火的。而玩者現在只要令查克一直跑到停機坪的深處，去那架TF-22的機底便是了。

但如果你覺得「人不風流枉少年」而接受她的吻賀的話，那就可以只按上鍵或甚麼鍵也不按便可，但這樣做卻是大錯特錯的。因為這些也全部給嫉妒心很大的 SANTOS 於閉路電視中所看見，而怒氣中燒的他立即命令手下把查克捉住。









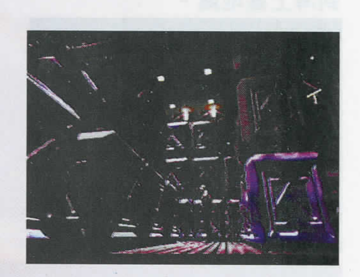


死裏逃生

被電暈後的查克，被SANTOS的手下送到基地之地下倉庫處，而且被電子手扣鎖於一張椅子上。而有一點玩者要注意的是，於查克昏迷時不要按任何鍵，否則GIA及SANTOS就不會自相殘殺，而且SANTOS還會把查克殺死，亦即是GAME OVER。

當查克醒後，發覺SANTOS就在他面，正準備把他虐待至死，而且不由分説，按動了手上遙控器的按鈕，使大量電流通過其身。就在此時，GIA到來，並與SANTOS發生爭執，而且還打起上來，最後還是同歸於盡。而於爭執過程中SANTOS手中的遙控也被弄壞，所以鎖着查克的手扣也同時失去作用。這時查克終可重獲自由，但面對的卻是秘密基地中的守衛們。而玩者於這時也可以控制回查克，今次的目的地是放於二樓停機坪中的那架TF-22戰鬥機，可説是用作逃走之用。首先玩者經過SANTOS的屍體，直行走到走廊處。這裏會有兩條分叉路，如果跑到左面路的盡頭會發現有一個盒子，其實盒子中是一個炸彈，玩者可以用查克眼罩上的熱能感應器去掃描一下，但如果再掃描多一次的話就會立即爆炸，亦會GAME OVER。

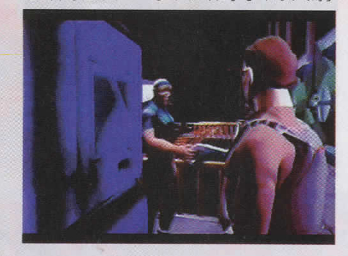
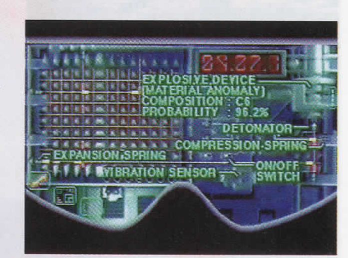


與守衛之槍戰

如果玩者行右面那條路的話，就會再發現多一條分叉路，左面門是打不開的，所以可不用理會。右面是一條可以通往上層的梯，亦是出路。玩者經過這條通道後會來到一條走廊上，玩者要進入走廊上的第一扇門，因為門後就是放了架TF-22的停機坪，而這也是危機滿佈的地方。首先進入門後，就要立即按動左鍵使查克面向門之控制版，再按上鍵進入控制版畫面。此時玩者可以用十字鍵去控制查克的手指，再按「LOCK」把門鎖上。如果玩者動作太慢或走回出門口的話就會有個守衛把查克射死。鎖完門之後就要向畫面右方的箱子處跑，而且還可以在這裏作掩護。然而這也不是絕對安全的，因為正有一名守衛朝這方向走過來。而解決的方法是等待，等到他出現於畫面時再按右鍵立即再按○鍵把他射死。如果甚麼也不做當然會把你射死。過了這裏後，再轉一個彎就會到達放戰機的地方，然而對面會有一個守衛行過，玩者需要利用中間的箱子去避開他的視線。然而還有一個守衛未被對付，而且還要跟他作槍戰。這時查克亦是以箱子作掩護，可以於對手兩次射擊之間的時間按右鍵把頭探出跟着再○鍵把他射死。把他幹掉後，還有最後一個危機，這點是你吻不吻GIA也會也會遇上的，就是折除放於戰機底的炸彈。首先用透視器觀看其內部，跟着按下開關鍵左邊的震動器，之後就可以按下左面的白色按鈕，成功的話就可以坐這架戰機離開基地。

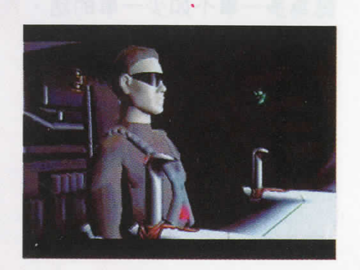


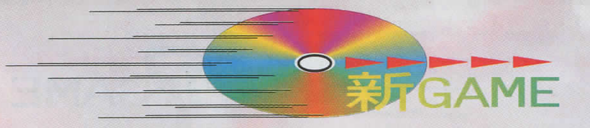




空中大戰即將開始

當查克坐上了這架戰鬥機後，亦即是進入了第二個遊戲系統—3D射擊。而這時查克就會接到首領DEVLIN的第二項指令，就是要將已設定好之飛行路線中所出現的敵人消滅。而筆者亦在這裏説明一下這部份的遊戲，於每一個任務之前都會有一個簡單的任務指南，這説明了玩者於此任務中要攻擊之目標，這亦是遊戲開始之前必讀的，不然就不知自己要攻擊甚麼。而當任務完成後，電腦會計算出玩者的命中率及戰機之損毀情況。如果可以的話，用滑鼠是比用手掣方便的，因為如果用那十字鈕去控制那座標的話是會有速度不夠的現象。另一方面，而在任務剛開始時上下鍵的方向是倒轉了的，玩者只要按一按L或R鍵便是可以正常回來。

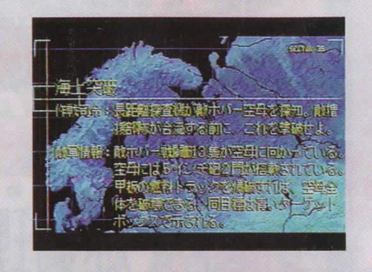


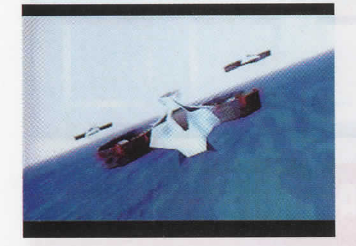





MISSION 1　OPEN OCEAN

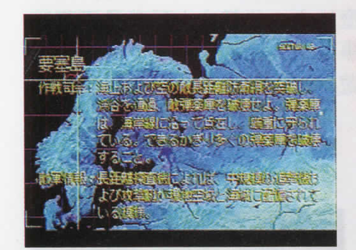
　　而第一個任務要攻擊的目標就是於大海中的那艘敵軍航空母艦，而且四周還會有數艘戰艦及一些戰機作保護。當任務一開始，就會數架戰機向你開火，為被免中彈只好於它們未發炮前把它們擊毀。經過這裏之後就會碰到一艘戰艦，戰艦的右面有兩隻戰機，玩者事必要把左邊的那隻戰機擊毀，不然的話就會反給它打倒，這樣會使整個任務要重新開始。把戰機破壞後，前面還會有好幾些敵人，例如於畫面右面會有三戰機出現，還有於畫面下方的魚雷。當自機作一個180度的大轉身後，再經過一、兩艘戰艦，這任務的目標亦告出現。這時自機是會以高速飛向敵軍戰艦的，而戰艦上亦有數個炮台會向你攻擊。當破壞了炮台後便會出現一個藍色的瞄準眶，玩者要於自機未沖向戰艦時就要把眶內的油缸破壞，不然就會同歸於盡。



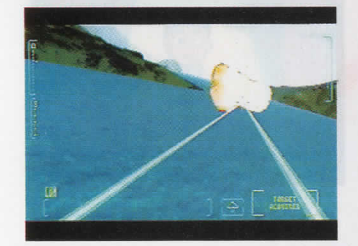


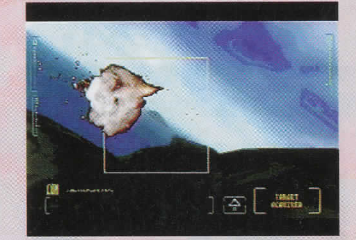



MISSION 2　MILITRY ISLANDS



　　把戰艦炸毀後，玩者就要接受第二個任務，就是炸毀停泊於敵軍秘密碼頭的一艘潛艇。很明顯地這個任務是會比上一個困難的，因為今次的飛行路程會比上一個長，而且敵人的數量也會大大增加。而最難應付的，可算是這裏的武器位置，這裏是會於山岩背後突然出現炮台，殺你一個操手不及；還有的是，會於畫面的極左面出現炮台後，立即再於畫面之極右面再出現第二個炮台，可謂刁鑽之極。解決的方法就只可以玩多幾次，瞭解敵人的出現次序及位置。而當玩者穿過那條木橋之底部後，就會發現有數顆導彈向你飛過來，玩者要小心瞄準之後把它們逐一擊破，因為給它們全部擊中是會GAME OVER的。把它們擊破後，就會發現潛艇，待藍色瞄準眶出現後再按連射把它射爆便可完成任務。

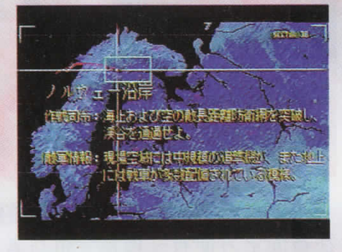





MISSION 3　NORWAY

　　由於上兩次的任務實在太成功，終於驚動了敵軍高層，而且還把查克的位置偵察出來。而這次查克所執行的可算是一個「逃命任務」，因為他要利用山谷的掩護去避開敵人之雷達偵察。

　　由於這版沒有固定的攻擊目標，故其難易度是會比上兩版還要低。當自機進入山谷後，就會有三架原本於海上作偵察任務的敵方偵察機，由於偵察到查克的位置而轉過頭來，向自機攻擊。這時玩者應盡量把它們全部擊落，因為當它們作出反擊時是會很容易地把你擊落的。把這三架戰機擊落後，再經過一、兩架戰機，這時一部火力強勁的戰機便會從山的另一邊飛出來，玩者要以最快速度把它擊落，要不然也難脫 GAME　OVER 的命運。把它打倒後再飛多一少段路程便可完成任務。










天地無用！
魅御理溫泉 水氣娜娜之旅
日語聽力測驗遊戲版



論動畫OVA，「天地無用！」一作可說風頭甚勁，在一集又一集的OVA系列完結後，除進軍電視系列外更染指至遊戲層面，甚至可說是以各種系列作出全機種制霸。而於近一陣子在SEGA SATURN推出的「魅御理溫泉水氣娜娜之旅」便是「天地無用！」最新的遊戲版本。不過先此聲明，如要攻略此遊戲，閣下除要是一名天地迷外，更要對自己的日語聽解能力有一定信心才行，因為在遊戲中人物的對答是沒有字幕的。

故事的開始

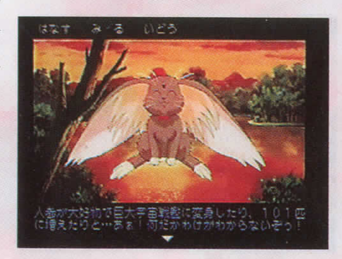
一天，各人無所事事，阿重霞忽發奇想拿了一本有關於溫泉惑星的小冊子給魎呼看，在商議後，離奇地一向與阿重霞包頂頸的魎呼竟然附和。於是，天地、阿重霞、魎呼、美星、沙沙美、鷲羽及身為交通工具的魎皇鬼一行六人一獸便向宇宙中的溫泉惑星進發，而一段驚心動魄（指天地而言）的旅程便告展開，當然，途中阿重霞及魎呼的爭風呷醋更是無日無之的小插曲。





如何冒險

既然是冒險遊戲，玩者在遊戲中當然要作出種種決定吧，而在畫面上方便有三項指令供玩者使用，由左至右分別是「對話」、「看」及「移動」。至於在對話時由於沒有字幕的關係，故玩者的日語聽解能力便十分重要，而在看附近環境及人物時便會有字幕顯示資料。



玩一次爆唔到機？

係呀，玩一次係爆唔到機㗎。因為其實此遊戲的真義是在於遇上所有劇情及動畫畫面，而遊戲中玩者是要作出多次選擇的，當中除對話對像外亦有選擇到甚麼地方，故基本上玩者是不可能單單在一次的流程中遇上所有的事件的，因此在完成一次後玩者必須貯起記憶及以此記憶再進入遊戲來不斷向「完全征服」此目標進發。

爆完有着數

即使完成一次遊戲，於貯好記憶後玩者便可在OPTION中的「PLAYBACK ANIM」一項中看到自己所曾看到的動畫畫面。而在「GAME DATE」玩者便可看到自己的完成程度。

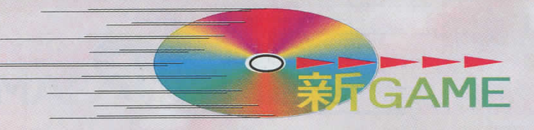






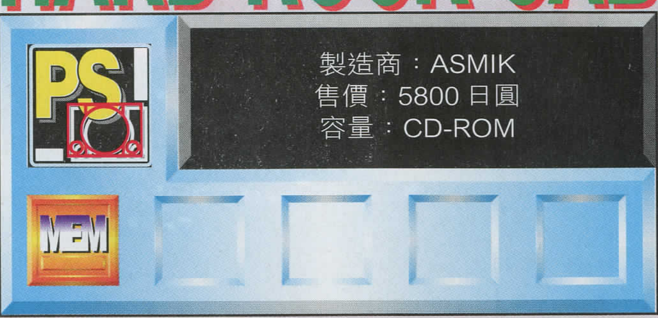








於地獄中揸的士的遊戲 HARD ROCK CAB



製造商：ASMIK
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

要令到自己的「戰車」更強！

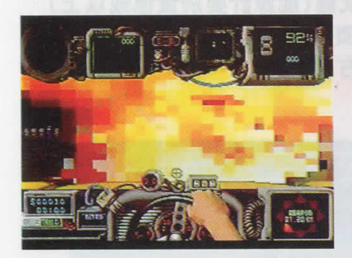
遊戲簡介

這隻GAME跟上兩期所介紹的《HI-OCTANE》及《CYBER SPEED》都是屬於一些美國味很重的3D射擊GAME。而這些GAME的同通點可說是於遊戲內總會有些非常誇張的血腥場面，例如駛過路人時會把他壓至腦漿塗地等等，可說是它們的特色之一。

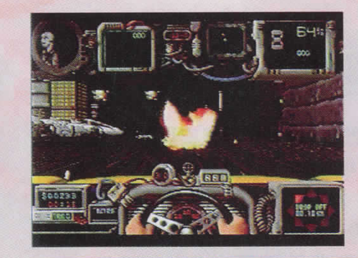
這隻遊戲怎樣玩的呢？

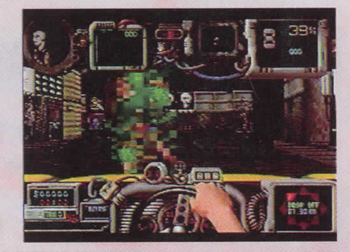
遊戲背景大至是說玩者是一名於一個叫DEMO城市中工作的的士司機，但由於市內的治安已經到達差無可差的地步，所以即使是一名小小的的士司機也要用一些非常重型之武器作自衛之用。而且為了重獲新身，亦不得不盡早離開這人間地獄。

當玩者坐進的士後，第一件要做的事就是賺錢，把賺到的錢去改裝或修理自己那部的士，使它更強。哪怎樣才可以賺到錢呢？當然是利用你那部的士去接載乘客啦，而且玩者需要於一定時間內把乘容送到目的地，如果不是的話他可能會不付車資的！！而乘客的目的地、修理店、武器店及出路這些資料皆會於地圖表現出來，只要按一按△鍵便可清楚知道。而車程中也會有其他車輛及行人向你攻擊，故在未把武器POWER UP之前還是小心為上，不過把路人壓成肉醬也不是問題的。當武器POWER UP至一定的程度後就可從地圖表示的出口離開，進入第二個版圖。









真人演出的OPENING









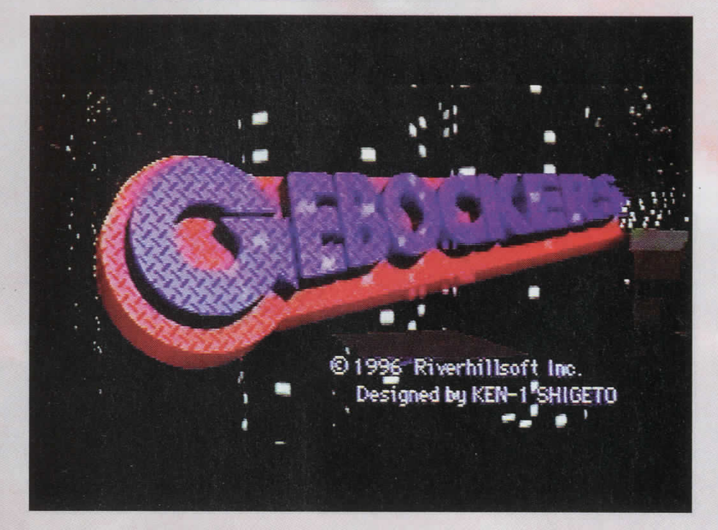












SATURN 首隻通訊對戰遊戲
GEBOCKERS
G 攔截者



製造商：Riverhillsoft
價格：5800 日圓
6300 日圓（連通訊對戰纜套裝）
容量：CD-ROM

可說是萬眾期待，SEGA SATURN 的首隻通訊對戰遊戲終於推出了，而在類型方面亦「正路地」是立體射擊遊戲，雖然在新意上可說是欠奉，但也總算是新開始的第一步，希望以後會有更多多元化的遊戲推出吧。至於在形式中，不論在系統及操作上《G 攔截者》均與PLAY STATION 早陣子的《昆蟲射擊》十分相似，而筆者亦於情報中得悉《昆蟲射擊》也將於SATURN 中推出，而且亦可以通訊對戰纜對戰，看來，《G 攔截者》實在有點實驗作品之嫌。

遊戲的兩種模式

雖然是可以通訊對戰纜作對戰，但能同時擁有兩部主機及電視可不是易事來的，故遊戲除有稱為「STORY MODE」的1P模式外，二人對戰的「VS MODE」亦可以一部主機及一部電視來進行，不過畫面便會變成上下分割，至於在接上通訊對戰纜後，玩者便能以兩部主機及兩部電視來進行遊戲。









基本指令

A＋B＋C	標準武器彈藥補給
B	生成武器發射
C	跳
A＋B	能源回復
B＋C	取消生成武器發射指令
L＋R	搜索敵機方向
↑↑	前方衝刺
↓↓	後方衝刺
LL	左方衝刺
RR	右方衝刺
↓BC	打落敵方武器（能源計要於黃色或以上）
LRC	被敵人鎖死時作出解除
BL＋R	反彈敵方武器



1）能源計	生成武器所消耗的能源
2）彈藥計	標準武器彈藥數量
3）被鎖顯示	顯示自機被鎖程度，分一至四級
4）遊戲所剩時間	
5）自機體力	7）玩者所勝局數
6）敵機鎖死顯示	8）敵機體力顯示

PAL

武器系統：雷射型

特徵：高移動速度

特殊指令：

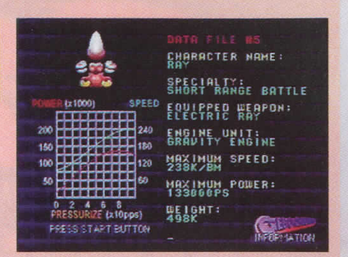
BLASTER LANCE　BBA

PLASMA EGG　BBC

JUMBR MISSILE　←→BC

PLASMA ATTACK　↑↓A

RAY



武器系統：電器型

特徵：擅於近距離作戰

特殊指令：

FLASH BOMB　LRA

SAND SNAKE　BBBC

THUNDER FLASH　↑↓C

THUNDER BALL　LRBA

FISHER

武器系統：波動型

特徵：防禦力強

特殊指令：

LAZER BALL　BBA

SUPER BOMB　BBBA

MAGNA 砲　LRBA

POWER LIGHTING　↑↓A

EIN



武器系統：飛彈型

特徵：擅於遠距離作戰

特殊指令：

ENERGIE 砲　LRBA

ROCKET PUNCH　←→BC

MULTI-MISSILE　BBBA

MULTI-MISSILE 遙控爆破　BA

DONTIN

武器系統：天然素材型

特徵：破壞力強

特殊指令：

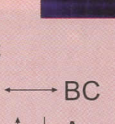
大岩落　BBBA

BIG VOICE　LRBC

EARTHQUAKE　↑↓BA

壁岩落　BBBC

KID



武器系統：實彈型

特徵：擅於中距離作戰

特殊指令：

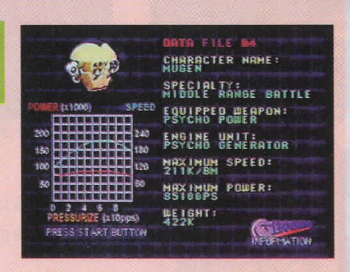
DYNAMITE　BBA

SLAG SHOOT　BBBC

GATLING FLASH　←→BC

FLYING ATTACK　↑↓A

MUGUN



武器系統：念術型

特徵：擅於中距離作戰

特殊指令：

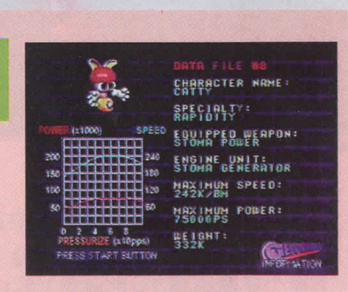
式神亂無　BBA

結界滅殺術　BBBA

炎龍　←→BC

式神結界　BBC

CATTY



武器系統：氣孔型

特徵：活動靈敏

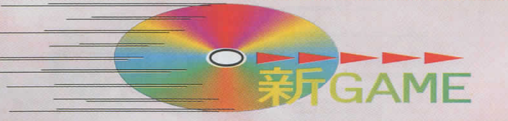
特殊指令：

雙氣雷砲　BBBA

超氣雷砲　←→BA

氣孔壁　←→BC

孔雀雷砲　BBBC





全日本GT選手權 改



超級跑車同場互撼

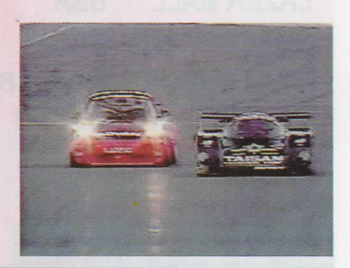
在賽車界中，GT一詞的解釋是GROUND TOURING，代表着最高級的房車賽，亦是每一個房車賽賽車手都渴望得到的錦標。

顧名思議，今次所介紹的《全日本GT選手權 改》正是以此比賽作背景，而當中的最大特點就是有很多名車同場比賽。這些名車都是大有來頭的，例如A組（街車生產數5000以，現已被CLASS 1及CLASS 2代替）中名車日產的SKYLINE，C組車（沒有受生產限制，現名存實亡）的老大哥——保時捷962 C、車迷們的DREAM CAR法拉利F-40及林寶堅尼COUNTACH等。

有這麼多的名車一起互相鬥錬，相信一定會引起閣下的興趣吧。







與別不同的視點

現在的賽車GAME多是以多邊形示人，務求更真實和更刺激，所以很多機迷也因此投入次世代機的懷抱，看來多邊已成為現今賽車GAME的標準裝備。

不過，《全日本GT選手權 改》卻一反常態，改用了45度的視點，而且當兩車在鬥碰及鬥食身位時，畫面便會立刻放大，十分刺激；另外，當賽車駛經維修站外的直路的時候，玩者更可按下R2或L2將視點暫時轉為立體模式。



◆比較小有的45度視點

◆嘩！撞到埋身呀！



◆維修站外的直路轉為立體視點

遊戲模式介紹

GT選手權

一共5個回合的「全日本GT選手權」計分賽，若勝出頭3名則依次分別加上30,20及10kg，最高累積至100kg；但如在下場不能勝出頭3名則減去10kg。

BATTLE

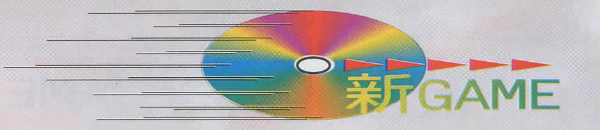
自由地揀出喜歡的賽車及車手，然再挑出對手作單對單的對戰，亦可以自行地選出喜歡的比賽場地。

FREE RUN

一個人自行地練習，最多可以跑99個圈。當然地可以任意揀車及跑道，若想有優異的成績，就一定要在這裏至少練習20至30個圈。

RACE

基本上和「GT選手權」一樣，但改為只跑一場比賽；假若得悶的話，大可以按下START制，然後再選RETIRE。



4大賽道介紹

富士INTERNATIONAL SPEEDWAY (ROUND 1 & ROUND 2)



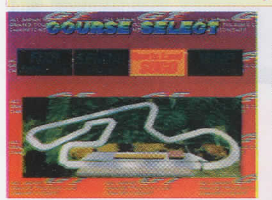
富士賽道是由很長的直路和高速的彎角所組成，是一條非常高速的跑道。它是唯一要跑兩次的賽道，所以如可取得兩次的勝利便很有成為總冠軍的機會。

仙台HILAND RACEWAY (ROUND 2)



由非常多的彎角所組成的仙台賽道，平均速道十分慢，但卻需要更高的技術。在調校賽車時應集中注意其轉彎的表現，否則很難有好的成績。

SPORT LAND菅生 (ROUND 4)



一條看似很簡單的賽道，但在調校賽車時則要着重平衡，切忌太過極端。在第一個彎及最後一個彎都是爬頭的好地點，應儘量把這個機會。

美稱CIRCUIT (ROUND 5)



全長約莫只有3000米的短賽道，由於當中亦有不彎角，而且可以爬頭的地方並不多，故此並不太容易跑。

車隊介紹





HOSHING RACING

由有「日本最快的男人」之稱的星野一義所統領的HOSHING RACING TEAM，所用的賽車是CALSONIC SKYLINE，曾經贏得93至95年的冠軍，強勁的性能和持久的耐力不容置疑。車手是影山正彥。

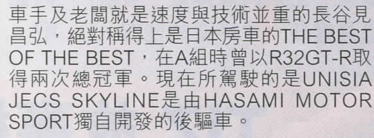


TEAM ZEXEL

在C組，A組及DAYTONA 24中贏過不少賽事，由NISMO加鈴木利男的組合——TEAM ZEXEL的力量不容忽視，他們的兵器是ZEXEL SKYLINE，尤於由原來四驅改為後驅，故,此直路速度很快。車手是鈴木利男。







HASAMI MOTOR SPORT

車手及老闆就是速度與技術並重的長谷見昌弘，絕對稱得上是日本房車的THE BEST OF THE BEST，在A組時曾以R32GT-R取得兩次總冠軍。現在所駕駛的是UNISIA JECS SKYLINE是由HASAMI MOTOR SPORT獨自開發的後驅車。



TEAM TAISAN

由千葉監督領導的TEAM TAISAN TNTERNATIONAL，是一支實力強勁的私人車隊。鑑於他們喜歡用一些富話題性的賽車，所以有很多FANS。首先的是TAISAN STARCARD F-40，它的極速及彎角性能都十分之良好，而車手則是松田秀士和鈴木惠一。





TEAM TAISAN

另外，TEAM TAISAN TNTERNATIONAL更投入兩部C組賽車——TAISAN STARCARD 962C，這部戰車不但彎角性能和氣動力特性極高，而且更擁有超過300kph！至於車手則是列特和大家熟悉的近藤真彥。



KENWOLF with TERAI ENG

KENWOLF是由池沢聰及名寺井工程合辦而成的隊伍，他們所用的賽車正無數車迷的DREAM CAR——林寶堅尼COUNTACH（RAIN-X.ART.COUNTACH），「她」擁有480匹以上的馬力，因此極速非常高。車手是和田孝夫與池沢聰。





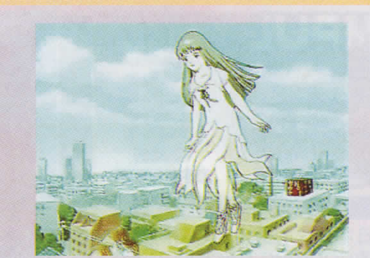
SPECIAL PREVIEW CD-ROM

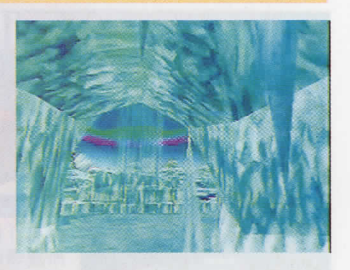
TOKYO INSECT ZOO體驗版 東京昆蟲樂園體驗版



一個特色的次世代遊戲

TIZ是一個相當創新的遊戲，由於這遊戲的魅力並不能單靠三言兩語介紹出來，所以日本方面多次將這遊戲的最新映象以CD-ROM雜誌的形式推出，香港方面亦曾有人介紹過，不過那些只是早期版本，今次在這裏用來介紹的，卻是一隻特別為TIZ而製作的試玩版，這體驗版雖是以非賣品方式推出，在各方面的資料卻相當充實，令人可實際體驗到TIZ是一隻怎樣的遊戲。





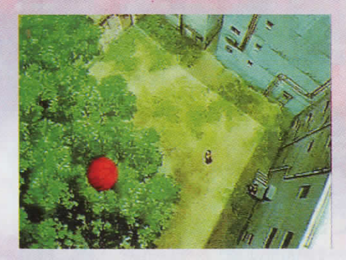
試玩部份

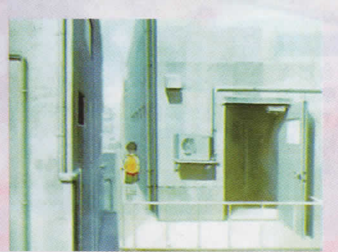
當試玩版一開始時，你的眼前會出現一個地球狀的圓球，但當你按L、R掣時，這圓球會不斷變化，最後它變成了一個籃球，並開始了一段動畫，天空中出現了一名神秘的少女，而那籃球則掉了在一片空地中央的樹上。

這時畫面會從動畫形式變成多邊形的方式，你可在這時選擇走往不同的地方，雖然你可直接爬到樹上找那籃球，但若是走往旁邊的一間課室（？），則可看到更多的片段。

主角經走廊走到了二樓，並從旁邊的後門離開，不過這時卻遇上了剛才那神秘少女，而主角更突然失去了知覺，當他在幻覺中向着甲蟲狀的影象前進後，主角回復知覺，發現自己身處在一片神奇的地方，四周滿了是些巨型的草，但主角這時仍未知道自己的身體已起了很大的變化……

不過，遊戲的試玩部份就只到這裏為止，想繼續玩下去的話，買正式發售時的版本吧。







TIZ 故事概要

在一個夏天的下午，正在空地裏打籃球的主角阿龍遇上了一名很神奇的少女。

少女在神奇的微笑下，將阿龍帶了到半空。

當阿龍回復知覺時，他發現自己在外貌及體型上都有了很大的不同，阿龍變了一隻甲蟲。

在這個蟲的世界中，阿龍遇上了三名同伴，並與他們一起行動，繼續去找尋其他同伴。

阿龍從他所遇上過的各種昆蟲身上，知道了昆蟲世界的樂趣和神秘。然後夏天結束，秋天來到，本來精神奕奕的昆蟲們都相繼倒下，而阿龍的動作亦開始遲頓起來，最後冬天來到，阿龍他們回到了誕生時所在的雜木林……

TIZ 資料庫

這次TIZ特別試玩版的最大特徵，是它擁有一個關於遊戲的資料庫部份，當你完成了遊戲的試玩部份便可從這資料庫觀看各種和遊戲有關的設定。除了PREVIEW MOVIE外，還有可親自體驗遊戲中ATS(ACTIVE TALKING SYSTEM)系統的部份，當然亦不會缺少人物設定等部份了。



1. PREVIEW MOVIE



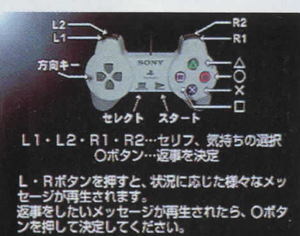






2. ACTIVE TALKING SYSTEM

TIZ的特色之一，是當遊戲中出現對話場面時，可以由玩者選擇不同的應對態度。當你聽過了L1、L2、R1、R2四種不同的態度後，便可以○掣決定。這裏會讓玩者試玩主角最初變成甲蟲後和神秘少女的一段對談，以不同的語氣和這少女説話，她的反應也會有所不同。







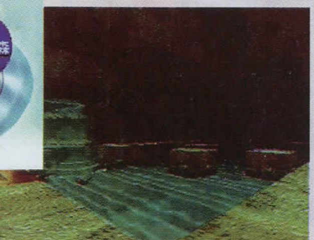




3.TIZ MAP

TIZ是一個相當壯大的遊戲，主角會在不同的地方冒險，這裏介紹的，便是這些在遊戲中出現的舞台。





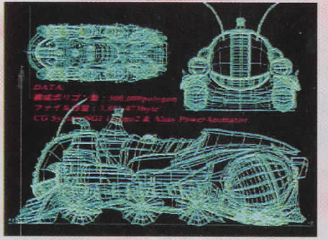
4.TIZ IMAGE資料室

這裏有數十幅這遊戲所採用了的插畫，而且更有一些遊戲中所用人物的多邊形設定畫面。











5.人物設定

各位除了可在這裏可到人物的造型外，還可看到一些關於該人物的設定資料。











着好套烈火戰衣未呀？

MANX TT



說來，《MANX TT》已面世了一段時間，不過在香港倒是近一陣子的事，而且由於運到的都是大機，故到執筆時仍只有少數大型遊戲機中心裝置了，希望主用作對戰的小型機能快些運到吧，始終一人獨力頑抗電腦總不及四人對戰般壯觀的。

八十八年歷史的賽事

雖然只是遊戲，但講到賽車啲家野就會有不少人會認真起來，鬼咩，玩條真實賽道過癮好多㗎。至於《MANX TT》亦取材自一項舉辦於一位於英國及愛爾蘭的小島上的真實賽事，而且該賽事更有八十八年的歷史之久。

非一般操控

在操控系統上，《MANX TT》可說是一項突破，從來電單車街機總是要「腳踏實地」的用腳撐着地面搖來搖去地操控，故對於不少「長腳蚊」人仕來說除會覺得不舒適外更會同場加映無影楼。至於《MANX TT》便一改作風，將操控的機械系統改為以橫移操控，而控制轉向的動力亦由垂直搖擺變為左右橫向搖擺，故在操控《MANX TT》時，玩者的隻腳亦順理成章地放回車身兩旁的腳踏上，以更自然及像真的方法操縱。另於音響方面，其揚聲器由於是放置於死氣喉中，故在遊戲中玩者會不斷感受到震動，而且在踫撞時車體更會有所搖擺，故《MANX TT》可說是首隻有體感的電單車街機。

至於在實際操控方面，真車的配置分別是右手油門、前輪迫力，左手離合器，右腳後迫力及左腳轉波，而在《MANX TT》方面由於是遊戲的關係，故當然亦已簡化了不少，在遊戲中留下的便只有右手油門、不分前後的迫力，左手轉波。而在轉波配置於左手及以按鈕輸入方面可能有玩者會覺得奇怪，不過筆者則奉勸各位不要要求太高，因為如像真車般以左腳控制才是大災難，你估真車真係咁易揸咩，而且在比較後此配置亦與世界級車手杜漢於94年雙腳負傷出賽時的特別座駕般相似，可說總算說得通。


左手以按鈕轉波


右手是油門及迫力

車都要型過人

相信一些有玩開真車的讀者亦會發覺《MANX TT》的外型十分熟口熟面，而在看過座駕的特大油缸及遊戲畫面中賽車的後單搖臂時也應會晃然大悟吧，無錯！相信係一台RC40嚟嘅，點解了「相信」此字眼？皆因唔知SEGA係擺正牌定玩類似嘛。不過米芝蓮就肯定有批兼贊助喇，因為不論在座駕及遊戲中均有米之蓮嘅嘜頭出現。


平常時應踏着迫力隨時準備抓下


嘩！仲唔係RC「口口」！


粗碌死氣喉型揚聲器



米芝蓮嘜頭

DX對戰版

正如序文所說，《MANX TT》此遊戲其實是可作通訊對戰的，而且在數量方面最多更可多至八台，相信砌起來一定會異常緊湊（屍橫片野）。不過可惜的是暫時只見有大機，而大機由於佔地大太廣，故亦較少有多台通訊。而讀者們如想對戰的話便要選玩標題畫面有「DX」字樣的機體，不過同時亦要留意畫面顯示有多少台機連上了。



對戰DX版



1）起步時扭盡油雖會老虎跳，但相對亦慢了

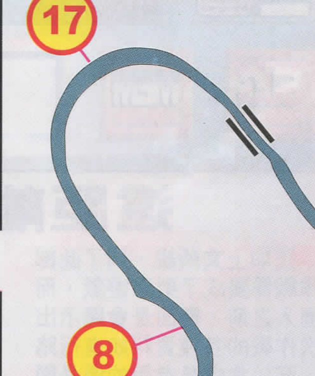


16）扭盡油作後衝線

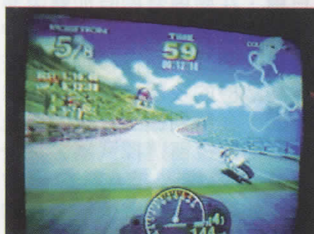

15）到達彎心時要慢慢拉起車身


14）最後死亡彎，要從右入左


2）此彎應從左入右



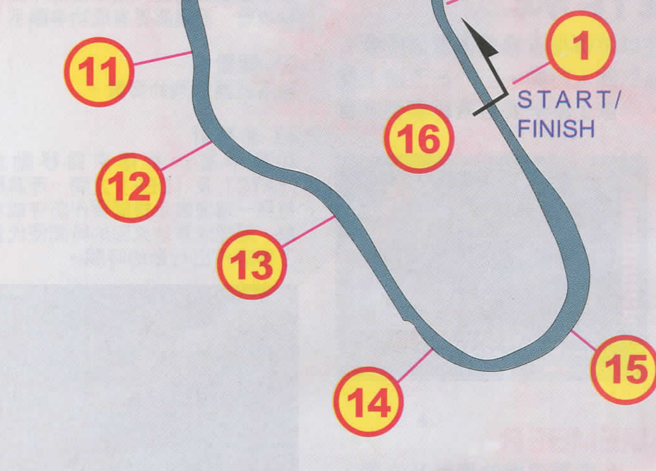

13）要保持於右面入彎


3）從右入左


12）此彎不太難過，但要入到好線才有好日子過


4）要保持在右面





11）貼着右面輕輕轉入


5）要選偏右的線

10）跟着的右彎如入不及線可以5波拖過


6）飛JUMP時要保持車身垂直


7）最好以5波及稍收油安全入此U TURN


8）又一深彎，要從左躝右


9）立刻要抽起左片右



星星眼嘉美尤的病歷表

機動戰士 Z GUNDAM AWAY TO THE NEWTYPE



對於《Z高達》的推出，相信不少身兼高達迷的讀者早已等到頸都長晒吧，而在新作中，遊戲系統明顯地與前作《機動戰士 GUNDAM CROSS DIMENSION 0079》有着不同之處，比較之下似乎是再揉合了《F91》而出現的產品。而在筆者的起題方面可能有讀者不明所以，至於原因是根據原作故事，雖然自閉仔嘉美尤最後也戰勝了「木星超人」施洛哥，但代價便是變成有星星眼嘅白痴仔，唉，都唔知打嚟為乜！

兩種戰鬥畫面

可説是在系統與上集最明顯不同之處，於作戰上分為近距離（CLOSE RANCE）及遠距離（LONG RANCE）兩種作戰方法。在近距離作戰方面其實與上集大同小異，基本上是以戰棋形式進行，至於在遠距離作戰方面則以輪流射擊及迴避進行，形式上類似《F91》或《SD GNEXT》。

近距離作戰

在操作上與上集一模一樣，在以游標指着機體後畫面便會有各種指令出現，在完成指令後便輪到敵人行動。至於在改進上便是敵機本身是會顯示於畫面上的，不像上集般要自機探索到才會顯示出位置。



MOVE

即移動，在輸入指令後便可以方向桿移動機體，移動力的數值會影響到機體的移動範圍，而每次移動均是會消耗能源的。

ATTACK

攻擊指令，可分為「CLOSE」、「A-GUNS」及「B-GUN」三種攻擊方法，「CLOSE」是指以雷射劍等武器作接近戰，而「A-GUNS」及「B-GUN」則是以電子萊福槍或火箭砲作遠距離攻擊。至於在自機昇級後，機師更可學得突殊攻擊，令作戰能力更大幅上升。

ITEM

使用裝備，如回復能源或填充電子萊幅槍的彈藥

MEMBER

查看遼機的資料及位置，同時機師亦可以此指令得悉所處版圖的實際大小。

STATUS

可看到自機的能力值。

LOST

即投降，輸入指令後能保存該版所得的經驗值及於該版重新作戰。

遠距離作戰

正如上文所説，到了此部份作戰便變成了射擊遊戲，而在進入之前，畫面是會顯示出該次作戰的各種資料如進行路線，至於當中最有用的便是顯示出敵機的類型，另如遇上特別的機種時更有一些作戰忠告出現警告機師。另在作戰方面是分為防守及攻擊兩部份的，在防守時，機師可在畫面中看到一個游標，而游標便是代表自機，在敵機發砲時如擊中游標範圍便會被擊中，故在防守時機師要以方向桿移動游標來避開敵機的攻擊。至於在攻擊方面，在輪到機師攻擊時要先從右面的視窗選擇武器，之後便移動游標及按A鈕鎖死敵機，如成功鎖到敵機便會自動攻擊。

1）游標

用以鎖死敵機及迴避敵機攻擊。

2）特殊攻擊

在鎖死敵機一刻顯示的視窗，如能在視窗消失前輸入指令便能作出特殊攻擊，而隔鄰更有成功率顯示。

3）彈數

顯示武器所剩的彈數。

4）步數計

在計中有一游標來回移動於「ATC」及「DEF」之間，而游標每到一端便表示機師要作防守或攻擊，順理成章地來回的時間便代表了機師作出行動的時間。

5）能源計

自機的能源，每受到攻擊便會減少，扣完便玩完。

6）雷達

用以搜索敵機的位置，當中的線是等高線。

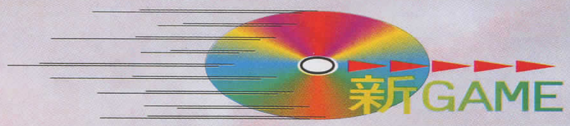
7）輔助視窗

於平常時會顯示敵機的數量及型號，至於在開始攻擊時便會顯示可選擇的武器。

8）狀態顯示

顯示機師正處於防守或攻擊體勢中。





能力分配

在遊戲中機師每通過戰鬥也會得到一定的經驗值的，而在昇級後機師便可以得到的點數來提升機體的能力。

TOTAL
可增加的能力總點數，玩者可自由加進任何能力中。

MOVE
自機的移動力，數值越高便可移動到更遠的距離，而在遠距離作戰中亦影響到玩者能否先攻。

FOR MINOFSKY
即射擊的命中率，而在近距離作戰時便影響到射擊的射程。

ITEM
機體可攜帶的裝備總數。

E-PAC
能量盒，屬裝備類，可於戰鬥中回復所有能源。

MAG
彈匣，同屬裝備之一，可補充槍械的彈量。

LOCK ON-SPEED
主影響特殊攻擊的指令輸入時間，數值越高時間便越長，換句話來說即成功率隨之提高。

CLOSE ATC
接近戰時的破壞力，數值越高破壞力便越大。

CLOSE DEF
接近戰時的防禦力，數值越高防禦力便越大。

GUNSHOT ATC
砲擊戰的破壞力，數值越高破壞力便越大。

GUNSHOT DEF
砲擊戰的防禦力，數值越高防禦力便越大。

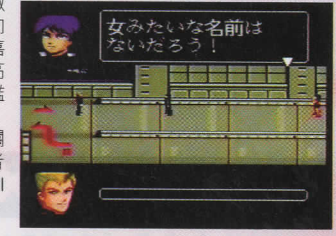
SKILL ATC
攻擊的熟練程度，主影響攻擊的成功率。

SKILL DEF
防禦的熟練程度，主影響防禦的成功率。

第一章 黑色高達

宇宙曆0087年，一年戰爭爆發，在這場戰爭中表面上是聯邦政府與「叛變」的自護之戰，但實際上已暴露了聯邦政府的種種迂腐及官遼，同時亦令被「地球人」岐視及不公平對待的殖民衛星人喚起了一顆渴望自由的心。而在一年戰爭完結的同時，為剷除剩餘的反聯邦勢力，於是聯邦政府便成立了一支專門向反聯邦組織作出討伐的獨立部隊「泰坦斯」。可是，由於泰坦斯的手段流於專横及往往對殖民衛星作出無理的彈壓，加上其勢力甚至已座大至凌駕於聯邦軍之上，在暴政之下，一股龐大的反泰坦斯力量亦慢慢抬頭，那便是「奧干」。而七年後，Z的傳說便告展開。

在衛星一號外，正有兩台奧干的機動戰士（MS）力奇•戴亞斯預備潛入，在機上的分別是古華多羅及阿普利。另一方面，居於衛星一號的少年嘉美尤正與女友花園麗前往宇宙港，因為嘉美尤得悉前太空母艦艦長布拉度正身處衛星一號中，可是為一睹布拉度風采的嘉美尤竟因不滿泰坦斯的尊尼中尉取笑其女性化的名字而與之大打出手，而二人的一段宿怨亦由此展開。此時，古華多羅及阿普利的兩台力奇•戴亞斯亦已潛入，於是尊尼便駕駛高達MK II迎戰。不一會尊尼便敗陣及被迫撤退，可是此時嘉美尤竟趁機乘上MK II及向古華多羅表明想投靠奧干的意向，於是嘉美尤便就此奪去了泰坦斯的最新型MS高達MK II及與古華多羅二人返回奧干的戰艦亞加瑪處。

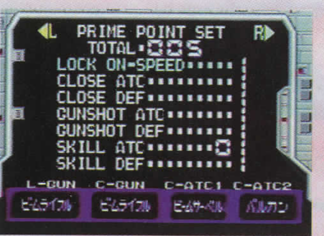


至於在戰鬥方面，由於是序章的關係，故基本上根本沒有難度可言，故玩者亦大可放心。在作戰時，基本上只要MK II受到兩次攻擊便會立刻撤退及立即終結，輕輕鬆鬆過版去。

第三章 尊尼

先是高達MK II被奪，之後是愛瑪的叛變，結果是泰坦斯與奧干的敵對態度已再度昇級。另一方面，剛加入奧干的愛瑪亦好奇於奧干對泰坦斯的好戰，而在莉哥亞的回答中，愛瑪更得悉了「三十基事件」的真相，當時為鎮壓殖民衛星的反聯邦活動，泰坦斯的高層法斯古大佐竟不顧國際公約上的規定使用G3毒氣，並將G3注入殖民衛星內，不消一瞬間整個殖民衛星便變成一個屍橫遍野的地獄，而且在事後，泰坦斯更將消息封鎖，由此可見泰坦斯的暴行是何等可怕。至於鑑於局勢的昇級，故在商議後奧干的上層便決定進行佔領聯邦軍於南美洲查布羅基地的計劃，並以此基地作為奧干於地球的前線，作出在地球行動的踏腳石。至於為作查布羅降下計劃的偵察工作，於是奧干便派出女間諜莉哥亞先到查布羅。然而就在莉哥亞的降落套囊準備落進入大氣圈時，聞風而至的泰坦斯亦作出阻截行動，於是負責護航的嘉美尤等人便立刻作出行動。另一方面，尊尼對嘉美尤的憎惡亦越來越大，而在此戰中女戰士菈娜亦初次與嘉美尤對陣。

至於在戰鬥方面，玩者這次將要面對六次長距離戰鬥之多，故在出發前記緊於機體裝上能源盒及彈匣。而在流程上，玩者會先與三台高渣古作戰，之後是尊尼以一台高渣古單挑，跟着又是三輪每次三台的高渣古的來襲，到最後便與菈娜決鬥。由於六戰均是遠距離作戰，故基本上沒有甚麼戰術可言，玩者所能依賴的便是自己的反射神經。



特殊攻擊

正如上集一樣，在機體的等級昇至一定程度後，機體便會習得一些特殊攻擊如跳起以雷射劍砍向敵機等。而在《Z》中，由於作戰分為遠距離作戰及近距離作戰兩種方法，故在特殊攻擊方面亦分為遠距離的「GUNSHOT」及近距離的「CLOSE」。

第二章 泰坦斯

由於高達MK II被奪，故為奪回MK II的泰坦斯竟不擇手段捉去嘉美尤的父母來要脅奧干交回MK II。而在把人質放在載有強力炸彈的套囊中後，人質的押運任務便交由尊尼及愛瑪進行，然而實際上尊尼及愛瑪均不知道套囊中是藏有人質的，而尊尼亦只猜到套囊是一個強力炸彈。另一方面，嘉美尤在得悉父母被脅持後竟擅自以MK II出擊，而亞加瑪的艦長肯格在知道嘉美尤擅自出擊後便立刻派出古華多羅前往協助，因為在經驗上肯格已猜到此乃泰坦斯所設的陷阱，他們的目的不單是奪回高達MK II，而且更要將嘉美尤「處理」。經過一輪的戰鬥，嘉美尤終到達套囊所在處，但由於尊尼以為套囊只是一個炸彈，故在戰鬥中便開火射向套囊，希望以爆炸力傷害到嘉美尤，於是在一聲爆炸後，嘉美尤便親眼目睹雙親在面前身亡，同時尊尼及愛瑪亦終於知道了套囊中的真相。眼見突變，尊尼便立刻撤退，但愛瑪卻竟然當場呆了，因為她根本不能接受這個真相，一直以來她心目中的理想——泰坦斯竟會利用如此卑鄙的手段。同時，在此次任務後除嘉美尤外亦有一新成員一同返回亞加瑪，因為愛瑪似乎已認清了泰坦斯的真面目及自己以後要走的路。

於戰鬥方面，在這版玩者共要面對四次戰鬥，分別是三次遠距離作戰及一次近距離作戰，而由於要作戰達四次之多，故玩者在出戰前應先將機體配置上能量盒及彈匣作長期戰的準備。至於在遠距離作戰方面，第一戰玩者要面對三台高渣古的來襲，而第二、三戰便分別與尊尼的高渣古及愛瑪的MK II作單對單的砲擊戰。至於在近距離戰，版圖是分為左右兩部份的，在左面有兩台高渣古，右面則有一台MK II及兩台高渣古。於處理方面左面，基本上玩者只到右面處理愛瑪的MK II已行，但實際上總不能放過小渣古的寶貴經驗值吧。



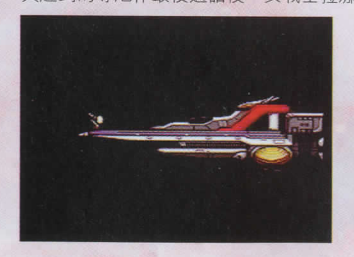
第四章 菈娜•美菈•菈娜

於上一戰中，嘉美尤等人已成功掩護莉哥亞進入大氣圈及到達查布羅，而亞加瑪亦立刻前往降落地球的進入點，但當途經衛星一號時便遇上泰坦斯的追擊，於是喜美尤等人亦作出迎擊準備。另一方面，嘉美尤亦受肯格艦長之命成為亞加瑪的機師，此外他亦從古華多羅口中得悉他以百式及高達MK II作藍本而設計出的新型機動戰士Z高達經已在運送途中，而在得到Z高達之後，相信奧干的戰力應會大大提升。此外，在上一戰後菈娜似乎已對尊尼產生了好感，可惜天意弄人（誰叫你是主角的對頭人！），在此戰事的未段菈娜竟死於MK II槍下，而尊尼對嘉美尤亦更恨之入骨。

而在這一戰中，玩者共要面對五場戰鬥，分別是四場遠距離作戰及一場近距離作戰。在開始時，玩者先要處理兩輪各由三台高渣古組成的MS小隊的攻擊，之後便分別與尊尼的高渣古及菈娜作單對單的砲擊戰，而在第四場戰鬥中，當菈娜受到一定程度的攻擊後便會暫時撤退，跟着玩者便會進入第五場戰鬥，以近距離作戰。至於在版圖方面，此版是共有四個版塊的，玩者開始時身處的版面便是左上角的一塊，有四台高渣古於四角包圍。而在左下及右下的兩塊便有分別各有兩台高渣古，另在右上的一塊亦有四台高渣古。最後，當玩者將所有高渣古也幹掉後，MK II便會自動進入另一版面及與菈娜作最後一戰。在此戰中，本來在進入前的警告是忠告玩者不要作接近戰的，但由於理論上玩者已在這戰中昇級了，故在實力玩者應已凌駕於菈娜之上。在攻擊方法上，玩者應大膽地以破壞力最強的雷射劍作接近戰，而在受到二至三輪攻擊及損壞後，菈娜便會察覺到自己根本沒有勝算，並且會突然消失及高速於畫面左上方出現及以雷射劍連砍MK II兩次，不過此兩次攻擊實際上並沒有甚麼破壞可言，而在受到此兩次攻擊後，嘉美尤便會立刻撤退，至於在與趕到的尊尼作最後通話後，女戰士菈娜便告戰死。











魔域戰士2 VAMPIRE HUNTER

文：指令魔人



VAMPIRE（DARKSTALKER）在94年7月於各大機舖出現時，香港的反應不大，很多人都只不過當它是一隻CAPCOM出的「行貨」GAME；但當它於95年3月推出第二集VAMPIRE HUNTER（NIGHT WARRIORS）時，反應便相差很遠，此GAME深受各大機迷所愛，風頭可謂一時無兩。現在終於移植上SATURN上了，現在就來看看這100%移植的超大作吧!

SYSTEM 分析

追打（敵人倒下時↑＋K/↑＋K×2）

若筆者沒記錯的話，VIMPIRE HUNTER是首隻在2D橫向格鬥遊戲中加入追打（DOWN攻擊）系統的。此攻擊是於敵人倒下時，再加上多一次攻擊，使敵人增加傷害，但卻不是輸入了指令便一定會成功，時間必定要掌握得很好，否則便會有太早使出，敵人未完全倒下便使出了；或太遲使出，敵人已逃走或已起身的情況出現，引致不只打不中敵人，還因為追打是跳至敵人倒下的位置作出攻擊，所以當攻擊失敗時，自己和敵人將會處於相當接近的位置，十分容易在自己的硬直時間內被敵人反擊，造成傷害。



ES技（必殺指令＋K×2/P×2）



ES的全名是「ESPECIAL」，即特別的意思，每個角色都有ES技，因為ES技全是其角色的必殺技的強化版，雖然威力加強了，但其必殺技的特性大多數沒變。

EX技

EX的全名是「EXTRA SPECIAL」，即十分特別的意思（……）。EX技可算是VIMPIRE HUNTER的一大特色，因為很多角色的EX技都是用按制的組合使出的，其使出的複雜程度更是不亞於其它格鬥GAME的控制桿指令。EX技其實就是超必殺技，使用一些特別招式使敵人造成大傷害，但由於很多都是按制組合式的指令，所以於當時還未發表所有招式前，幾乎沒有可能使出（按制組合，冇得估……）



SPECIAL STOKE 能量槽



這個表就是於能源槽下面的能量槽，每當角色使出一招時，無論是必殺技或普通拳腳招，此能量槽都會增加一點，當儲滿一行時，能量槽側的「SPECIAL」字便會變成閃爍的「1」字，此時便代表你可以使用一次ES/EX技了，如果沒使用ES/EX技的話，你可以繼續儲下去，再儲滿一行時，便會變成「2」字，再儲便變成「3」字，如此類推，直至儲至第十行時，便會變成一個閃爍的「SPECIAL」字，此並不代表你只能儲至這裏，反而可以再儲下去，直至永遠……

DASH （→→/←←）

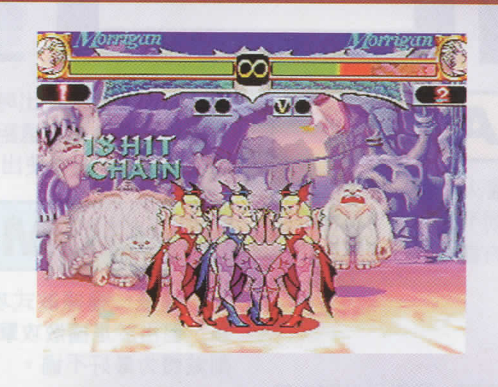
VAMPIRE HUNTER裏的DASH最大特色，是每個角色的DASH都各有不同，名人也有自己的特性，其變化也更多。

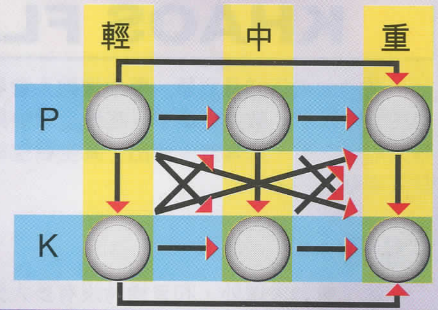
移動起身（倒下時←/→）

當被敵人打至倒下時，為了避開敵人的追打攻擊，或避免在角落被「屈打」，可以按←或→來作出移動，在移動中，是處於完全無敵的狀態（除了追打攻擊之外），使用得當的話，往往成為反敗為勝的一着。

CHAIN COMBO

CHAIN COMBO是VAMPIRE HUNTRE中的另一「鉅獻」，這其實是取消了「普通攻擊後只能駁必殺技」的念頭，將複數的普通攻擊連在一起，成為比較簡易的連技，但CHAIN COMBO並不是胡亂連接的，它也有一定的規則，必需要由輕至重，由拳至腳地按，才可成功（詳情看附圖）。理論上CHAIN COMBO是可以做到六段的（小P、小K、中P、中K、大P、大K），但是打中與否卻成為另一問題了......還有，在AUTO GUARD模式中，同時按三個拳或三個腳制是可以做到3 HITS的AUTO CHAIN COMBO的。





GUARD REVERSAL

GUARD REVERSAL就好像《KOF'95》的GUARD CANCEL 差不多，都是在擋格中使用必殺技，使擋格消失，然後使用必殺技還擊。



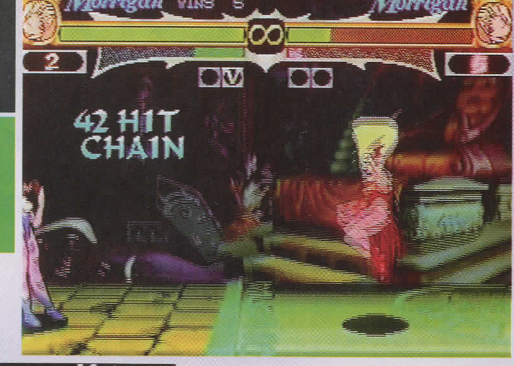
可以 GUARD REVERSAL 的必殺技表

DONOVAN	IFRIT SWORD	FELICIA	SAND SPLASH
LEI LEI	返響器	BISHAMON	鬼炎斬
DEMITRI	DEMON CRADLE	AULBATH	SONIC WAVE
GALLON	對空BEAST CANNON	SASQUATCH	BIG TYPHOON
VICTOR	GIGABURN	PHOBOS	REFLECT WALL
ZABEL	DEATH HURRICANE	PYRON	ZODIAC FIRE
MORRIGAN	SHADOW BLADE		

連續技研究室

發現MORRIGAN 42 HITS COMBO！

這個連續技必須要有三行以上的能量槽才能成功。





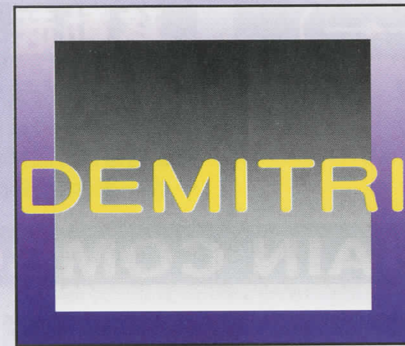
1.在這個位置，使用DARKNESS ILLUSION分身

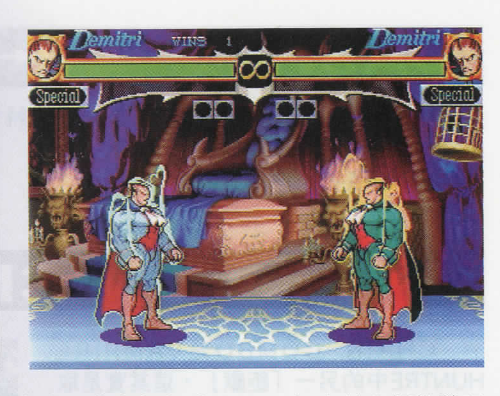
2.使用中VALKYRIE DOWN

3.着地後，使用小P、小K、中P的CHAIN COMBO

4.ASTRAL VISTION







KHAOS FLARE

普通的飛行道具攻擊，擊中後敵人會着火；可在空中使出，如於空中擊中，敵人會倒下，在地上擊中則不會。通常用作阻止敵人前進之用，尤其空中使出，其空對空的直線軌跡絕對有防止敵人突擊之用。

ES時

除了威力大增外，和普通時沒有多大分別，同樣可以空中使出。

DEMON GRAY

直線上昇的對空技，是最常用的對空攻擊。如在DASH中使出，可改變成斜線使出，使實用性加大。

ES時

威力及HIT數都會增多，攻擊範圍加強了，使到更易擊中敵人。同樣可以DASH中使出，變成斜向攻擊。

BAT SPIN

是DEMITRI最常用的招式之一，亦是多人使用DEMITRI作戰的最大因數。因為此招是突然消失，然後可以從敵方頭上出現作出斜下方攻擊，也可以在空中使出；由於是瞬間轉移，而且可以用按掣來決定出現位置，所以可以敵方行到邊「插」到邊，擊中機會大增，如果被擋格亦不要緊，因為會自動彈開，一擊脱離，方便得很。老實説，此招實在霸道得有點過份。（主角嘛....）

ES時

威力加強了，HIT數增加了，同樣霸道，無話可説.....

NEGATIVE STRAIN

是DEMITRI的指令投技，能源方面是扣得比普通技多，但出招卻比較難，所以實用性較低。

MIDNIGHT PLEASURE

使出時會向前移動一段距離，當接觸到敵人時，便開始亂舞系的攻擊；此攻擊是屬於投技系，是擋格不能的，所以當在近距離或於連續技中使出時，成功率幾近100%。但由於此招移動距離很短，所以如在遠距離時，最好是先放一個KHAOS FLARE，然後再在DASH中使出，這樣擊中的機會會大大增加。

DEMON BLAST

這是一種擴散式攻擊器，但出招較慢，所以擊中的機會不多，但由於是擴散攻擊，所以較難避開，只有硬擋的份兒，用來削減體力最好不過。

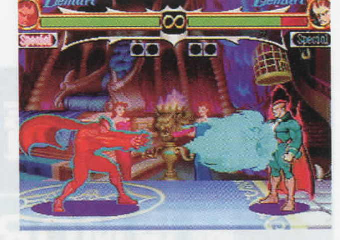
DASH特性

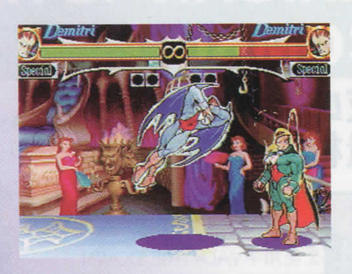
此人的DASH是比較好用的，DASH距離長是其中一個因素，還有是DASH中是有一段短時間是處於瞬間移動狀態，可以避開所有攻擊，所以時常DASH絕對有着數。

人物特性

DEMITRI是全部人物中能力最平均的一人，無論速度，攻擊力都不高不低，屬於典型的主角類型，也是最多人使用類型。

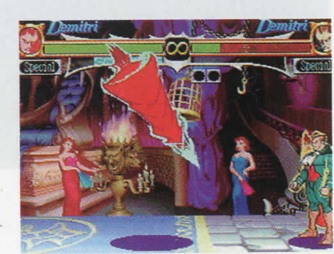


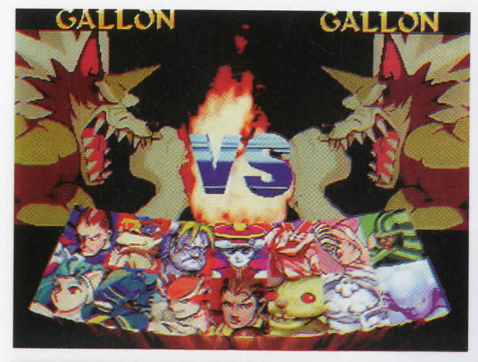


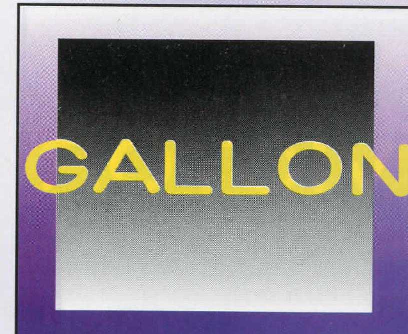














BEAST CANON

此招是向前衝的招式，可以說是把自己當成飛行道具使用，除了這樣，這招更可以在未收招前改變自己的方向，形成二段的攻擊。最常用可算是出招後再拉回後方作一擊脫離的戰法，或作二段前衝的攻擊，令敵人無所適從。還有此招可作出斜上對空的攻擊，又可以在空中使出；每一種都可以作二段攻擊，當你作第二段攻擊時，更可以作出八方向的刁鑽角度，包保敵方不能捉摸。

ES時

除了攻擊力加強外，其轉變方向的次數，亦曾加至五段之多，如做得好的話，可以把敵人「浪」在半空中連擊五次，做成莫大的傷害。

CLIMB LASER

這招是GALLON的對空招式，實用性很大；因為出招的簡易和快速，所以在對空截擊方面很易掌握。還有其攻擊判定的強大，出招及收招的快速，令到其攻擊成為差不多沒有空隙的招式。

ES時

HIT數增加了，攻擊力加強了外，和基本沒多大分別。

MILLION FLICK

是用類似雙節棍的物體作出亂打的攻擊，除了可作出對敵人數HITS的攻擊之外，其實還可以作消滅敵方飛行道具之用，對沒有真正飛行道具的GALLON來説，是一十分重要的招式。

ES時

除了 HIT數增多，ES的MILLION FLICK是可以把敵人打至倒下的，即是可以再加多一記追打攻擊，做成更大的傷害。

WILD CIRCULAR

這是GALLON的指令投技，除了能源扣多了少許外，基本上和普通投技沒多大分別，實用性不大。

ES時

ES時便大大不同了，因為所扣的能源足足有普通的200%，所以就算是比較難使出，也有足夠的理由去嘗試一下。

DRAGON CANON

終於有一個比較像樣的「飛行道具」了，此橫跨整個畫面的「飛行道具」，對方只有硬擋，因為根本是「冇得走」，可惜是所扣的能源不多，但實用性卻同樣很大。

MIRAGE BODY

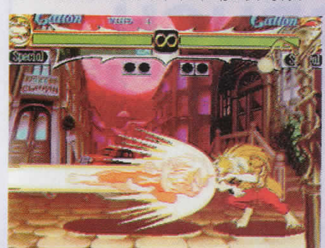
此招是補助系的招式，使用後並不會直接攻擊敵人，但會加多了二個分身，令到每一下攻擊都會有平時的三倍力量及三倍的HIT數，而其時間限制也有大約六秒之多，如使用後再加上CHAIN COMBO，一發逆轉並不是難事。

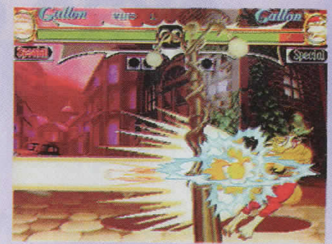
DASH特性

DASH的距離遠是他的一大特色，還有是在DASH中他是以小跳的方式進行的，而攻擊判定則是當他在空中計算，所以若他在地面戰鬥中突然向前DASH然後作出攻擊因為是作為空中攻擊的判定，所以是不能蹲下擋格的，此中段攻擊似的效果於戰鬥中往往能收奇效。

人物特性

他是屬於快速一類，出招快，收招快是其特色；但他的攻擊力也不弱，還有其實用性十分大的對空攻擊，及距離比較長的普通攻擊、中段的DASH攻擊等，他絕對是一個強者，唯一缺點是防守也較弱，需要小心。

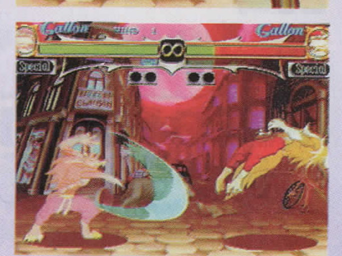




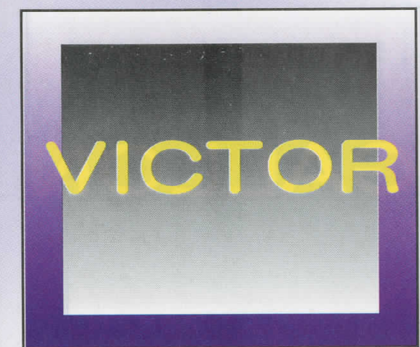


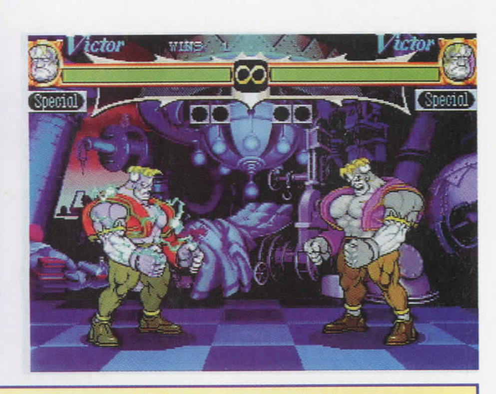












GIGA HAMMER

這是一招向前衝的招式，距離可按照所按的掣來控掣，基本上又是一種當自己是長距離武器的攻擊，但與別不同的是他的拳頭的電除了可以攻擊外，還可以抵消敵方的飛行道具；如果相隔一個畫面的距離，當對方使出飛行道具時使出，還可以同時擊中對手，使其做成傷害，所以此招實用性十分大。

ES時

此招變成向前移動的三次上拳，其判定改變成斜上方，可同時作對空用，而且又同時可以消滅飛行道具，所以多用無妨。

GIGA BUSTER

和GIGA HAMMER一樣，同是衝前的招式，但這卻是攻擊下段的，不只這樣，它還是不能消滅飛行道具的，唯一好處是其攻擊夠快夠長，最好是作突擊用。

ES時

由原本的前衝直腳變成跳起的三段腳，反而好用；因為其攻擊判定是在空中，所以變成能避開下段攻擊的同時，使用中段判定的攻擊敵人，擊中的機會大大增多。

GYRO CRUCH

旋轉自己來攻擊敵人，除了前後都可以打中外，還同時可以消滅飛行道具，除了作自衛用途，在埋身戰時可以給予對手數HIT的傷害。

ES時

除了同樣可以消滅飛行道具外，在旋轉完後，會再加多一向前衝的重拳攻擊，使攻擊距離加長，可以作GIGA HAMMER相類似的作用。

GIGA BARN

VICTOR的唯一基本對空攻擊，斜上升的攻擊令到命中率大增，可惜不是無敵技，否則會更加完美。

ES時

除了HIT數增加外，連攻擊判定也沒有變，儘可能不要使用，以免浪費。

MECHANICS SPIKE

是VICTOR的指令投技，特別之處是可在對手起身時跳過去使用，如時間掌握得好，敵方反擊的機會很微，但他如使用移動起身，便不能成功了；但由於其攻擊力強大，所以絕對值得去嘗試使用。

MECHANICS SHOCK

VICTOR的第二招指令投，但其破壞力十分弱，比起一招普通投技還要扣得少，實用性不高。唯一好處是此招能在比較遠一點的距離使用也能成功。

GRAUITATE KNUCKLE

這是普通投技的變化招，因為他的普通投技是不能把敵方投出去的，但如果使用GRARITATE KNUCKLE，便會把敵人投出去，使對方形成倒下狀態，那樣便能再加上一記追打攻擊了。

THUNDER PREIGNITION

這招的攻擊判定實在大得可以：在自己的前半部份、整個地面都是其攻擊範圍；但是缺點是出招太慢，在剛出招時已有足夠時間讓敵方做反應，閃避並不是難事。

GREATE GEL HEIM

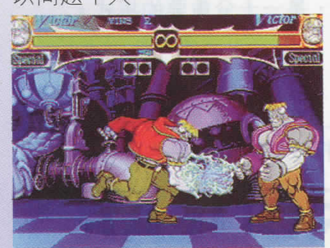
這可算是「惡靈召喚」，是一攻擊補助招式，當自己「鬼上身」的六秒時間內，只要按中或重拳時，如出招能接觸到敵方，便立即變成投技，令其做成十分大的傷害；如使用得當，可以在六秒的限制時間內投擲敵方二次之多呢！

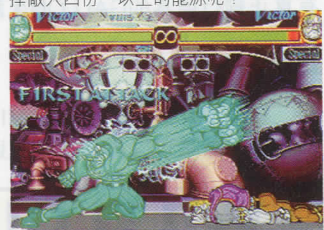
DASH特性

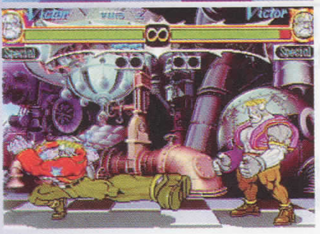
他是屬於較奇怪的一個角式，只有向後的DASH，向前的DASH則欠奉（除了使用GREATE GEL HEIM時），但由於他的基本移動速度也不算慢，又有着多種的突進技，所以問題不大。

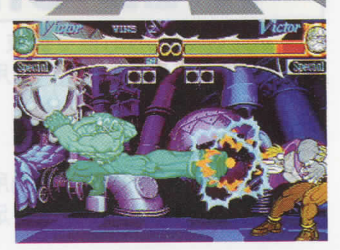
人物特性

此角足是屬於突擊型，其破壞也很大，但反而速度算快；而另外，他的普通中、重拳、腳如按得比較耐時，是會有放出，從而增加攻擊距離；如控制得當，那些有電的拳、腳更可以作CHAIN COMBO之用，把距離、威力都大大提升；如用三段有電的CHAIN COMBO（中P、中K、重P），是可以扣掉敵人四份一以上的能源呢！

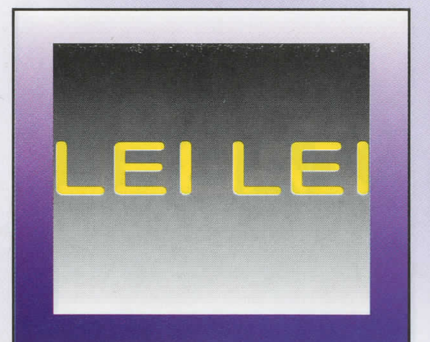


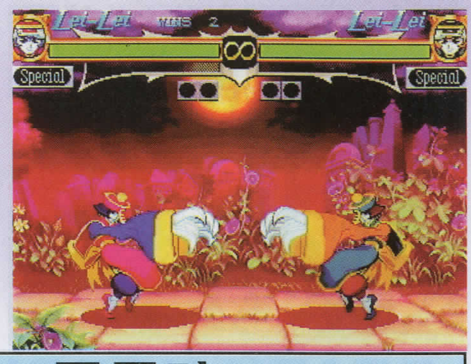












暗器炮

是LEI LEI的飛行道具，但是每次所放的暗器都不同，是隨機抽出，如果被隕石或鎚仔擊中，敵方是會立即暈的，所以多用無妨；還有，如按制的強度不同，拋出的暗器所飛行的軌跡也有所不同，如能善用這特點，絕對可以輕易「陰」到人。

ES時

並不會隨機放出武器，是指定的三個大鐵球，但由於是下段攻擊，所以當遇上普通的上段飛行道具時，會互相穿透過而同時中招，但敵方中招只是ES技的三分一，其扣的能源竟然比不上一個普通飛行道具，所以要小心使用。

旋風舞

是「吊」在空中來回擺動的旋轉攻擊，又可以於出招的中途按腳掣取消攻擊，使對方不能預計其着地時間，令到能擊中你的機會減低。

ES時

如在空中使出的話，ES時更能令被攻擊的機會大大減少。「吊」着來回的次數增加了，使在空中時停留的時間加長了，又同時一樣可以按腳掣在出招中停下來；是用來削減對方體力的一個好方法。

返響器

是一個反彈飛行道具的招式，但除了反彈飛行道具之外，也可作近身攻擊用，其攻擊時間也頗長，在對付用突擊戰法的角色時有很大作用。還有可在空中使出，最適合空中截擊時使用。

ES時

基本上和普通時一樣，但其攻擊時間和距離增加了很多，足足有半個畫面之長，在近距離時可擊中敵人四至五名HITS，可用性甚大。

放天擊

是指令投技，主要是在對方起身時使用，然後再加上一記追打技，增加損傷。

地靈刀

主要在遠距離使出，用來抵消對方的飛行道具反攻擊對方，但出招比較慢，十分容易被擋格，但如用來削減對方體力都不錯。

天雷破

基本上是下段攻擊，其地震是可以崩壞對方的上段防禦，使敵方倒下，然後再用其鐵球攻擊對手；但如果是在近距離的話，從天而降的大鐵墜是中段攻擊判定，其中，下段的連續攻擊模式，可令敵人無所適從。

DASH特性

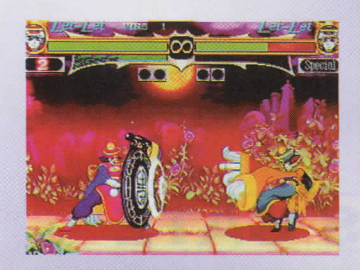
這是好像DEMITRI一樣，向前DASH是會消失的，在消失途中是處於完全無敵狀態，但後DASH就不會消失，只會是普通的後DASH罷了。還有一樣的是她是可以在空中DASH的。

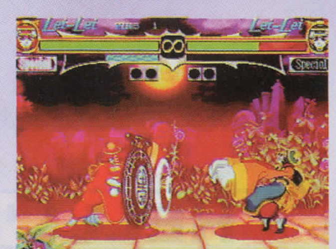
人物特性

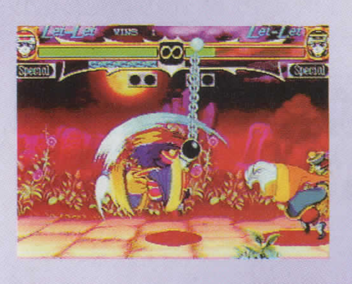
其實她是屬於空中類型的，除了她本身快速之外，她的招式大多是空中對空或地對空的，就算連→＋重P也是向前斜上的大範圍攻擊；但其埋身戰也不弱，她的拳系的CHAIN COMBO擊中再加上追打技合共4HITS可扣掉過四分一的能源，可見其攻擊力也不弱。

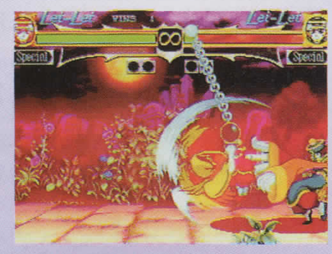


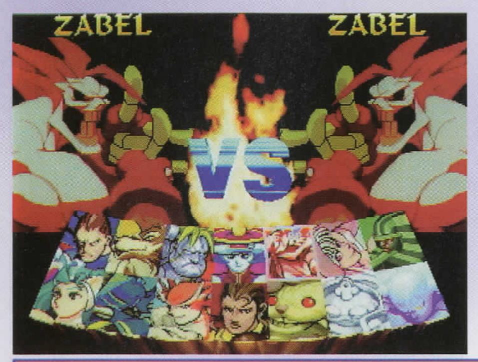




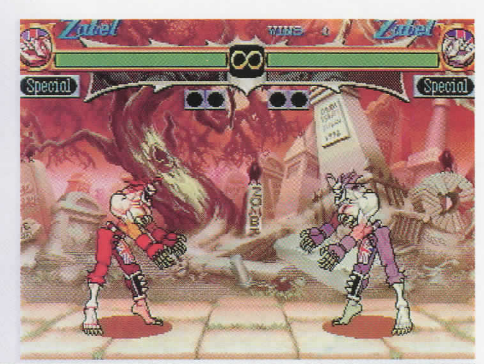












DEATH HORRICANE

是一個向前衝及向上升的招式，除了作突擊用之外，也可以當作是對空技之用，由於按掣的輕重不同，飛行的軌跡也不同，所以敵人比較難捉摸。這可在空中使出，其飛行的軌跡會變成向下的拋物線狀，對空壓制性甚強。

ES時

是和大DEATH HURRICANE同一樣的軌跡飛行，但不同的是，它有連續HIT的效果，當然扣的能源也多了，同樣地，可在空中使出。

SKULL STING

看指令就似是昇系的對空技，但卻偏偏相反。這是一種上昇後下降的招式，當上昇中的時候是無攻擊力的，但開始下降時，攻擊便會發生，最好是用來「跳波」用，成功率幾近100%。這招還可以在空中使出，變成當最高點時，落下的時間更長，效用也更高。

ES時

基本上和普通時一樣，但速度增加了，而且當擊中敵人後，敵人是會被打至倒下的。

SKULL PUNISH

是他的指令投技，攻擊力比普通投多少許，和由於對方被攻擊後，自已還未着地，所以當攻擊完後，很難再追加一次追打技。

ES時

比平時多了數回攻擊，能源也扣多了，但還是很難再加上追打技。

HELLL'S GATE

是類似瞬間移動的招式，按掣的強度不同，出現的地點也不同；在出招時的瞬間，是處於完全無敵的狀態的。

EVIL SCREAM

這招的指令十分易出，還有其攻擊距離，在沒有飛行道具的ZABEL來說算是比較安全的突擊攻擊，使用性也頗高。

DEATH VOLTAGE

是和DEATH HURRICANE差不多的招式，但攻擊力卻大大增加，如加上一記追打技，其扣的能源也就更多了。

HELL DUNK

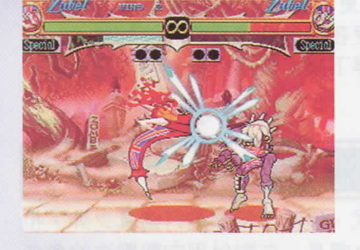
是一招不能擋格的超必，此招是從敵人所在地召喚魔獸出來，然後便會拿着變了籃球的敵人「入樽」。由於是不能擋格的招式，所以是好是在連續技中輸入指令，那成功的機會會大很多。

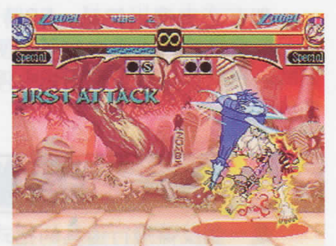
DASH特性

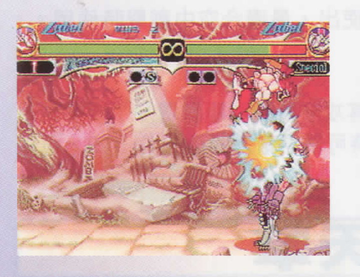
沒有什麼特別不同，但卻可在空中DASH，令到空中可隨意移動，減少被敵人攻擊的機會。

人物特性

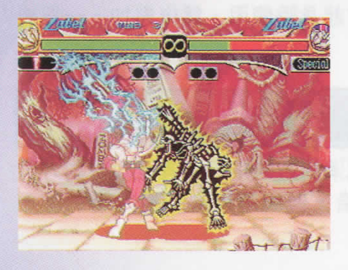
和LEI LEI一樣，是屬於速度型的人物，最好是多用突擊戰法，利用其快速，可令對手防不勝防。

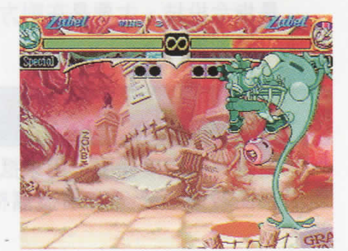




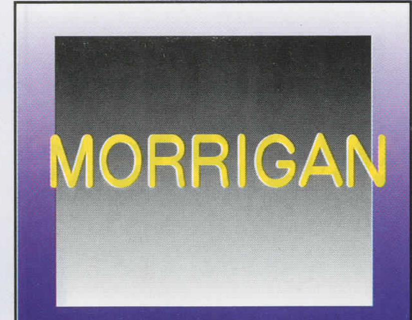


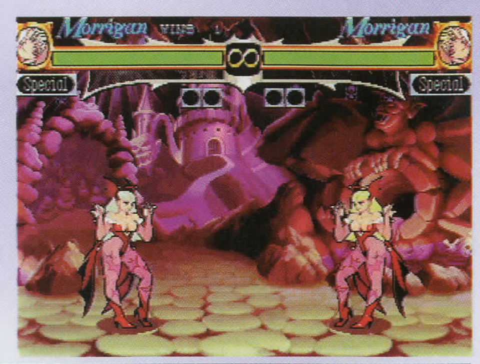












SOUL FIST

是她的飛行道具，飛行距離是跟據按掣的強度控制，不只這樣，連速度也不同；但是如果MORRIGAN自己被擊中，已放出的SOUL FIST也會即時消失。

ES時

是SOUL FIST的加強版，速度也會隨按掣的強度有變化，但是並不會在一定距離消失，些且更在與普通飛行道具相遇時，一定不會被消滅；但是，和普通時一樣，當自己本身被擊中時，其飛行道具也會即時消失。

AERIAL SOUL FIST

是空中版的SOUL FIST，但是不是向前的飛行軌跡，而是一種空對地的招式是向地上發射的，其飛行的斜度也是由按掣的強度去控制的。

ES時

其特性也是和ES的SOUL FIST一樣，而飛像軌跡是和重的AERIAL SOUL FIST一樣。

SHADOW BLADE

是傳統的昇系對空攻擊，但是起招至離地這段時間內，是處於完全無敵的狀態的，而且更是敵方不能在空中擋格；但是當離地後，便回復正常的狀態，而且敵人在這時開始可以在空中擋格了。所以，這招最好是在敵人着地前的一剎使出，這樣，便可以一定命中敵人，而且可以100%避免被敵人擊中。

ES時

強SHADOW BLADE同樣的軌跡，但是HIT時的擊中HIT數及無敵時間都大大增加了，而關於空中擋格的情況是和普通時一樣的。

VECTOR DRAIN

MORRIGAN的指令投技，其實和基本投技沒甚分別，最大分別就是其擊中（捉到）的判定強了，使其容易成功，但如失敗的話，被反擊的機會也大了。

ES時

除了落下時多了一些笑聲及能源扣多了少許外，基本上沒大分別。

ASTRAL VISION

是一招攻擊補助招式，當使出此招後，是會多了一個分身在你與對手的另一邊出現；此分身是完全無敵的，而當你在近距離攻擊對手時，其分身是會即時做相同的動作，如擊中的話，其攻擊無論HIT數、攻擊力都會是雙倍的。而且當擊中時、自己及對方都不會有後退的動作的，即是說仍會是在埋身狀態，6HITS的CHAIN COMBO也會有可能發生。

DAKNESS ILLUSION

是屬於亂舞系的攻擊，當出招時會向前衝一段短距離，在這距離之內擊中，其亂舞的狂打便告開始。而此招亦可在空中使出，最適合作右出前跳躍後在着地前使出，成功的機會會大些。

VACKYRIE TURN

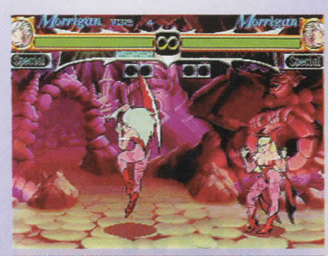
當使出時便會處於無敵狀態，直至從畫面外回來，按腳掣開始攻擊後，才會回復為非無敵狀態。由按掣的輕重不同，是會從不同的高度回來畫面中，飛行的距離也不同。但由於這招由出招至可以攻擊時都有一段時間，所以最好是當敵方使出飛行道具或一些硬直時間較長的招式時才好使用，否則將會徒勞無功。

DASH特性

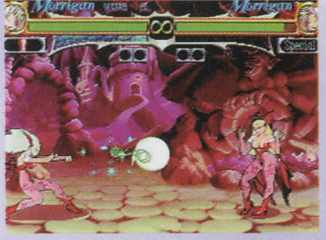
她的DASH如說是飛行將會較為貼切，因為在DASH時的軌跡是向斜上直線前進或後退的，所以無論使用在突擊或逃走也十分好用。

人物特性

基本上也是屬於速度型人物，而其攻擊力不大，但她各種多姿多彩的技的配合卻比其他人多，所以一些CHAIN COMBO和一些多HITS的連續技成為了她的主要攻擊模式。

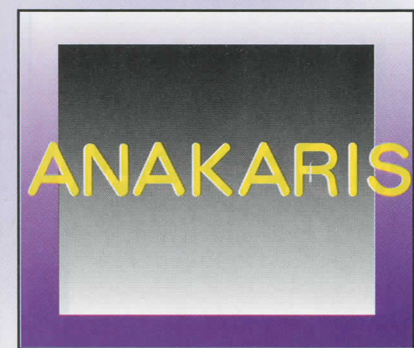














棺之舞

是一種類似《X-MEN》中的ICEMAN大雪球的招式，按掣的強度是會影響棺木落下的位置的。

ES時

可說是棺木的「亂舞」，棺木會分別在畫面的右、中央、右、左、最右、最左、右、中央順次序落下，基本上如果對手想避開其棺木來攻擊ANAKARIS本體是很難的。

言靈返擊

在其本沒有地上飛行道具的ANAKARIS，這招可算是莫大的恩物，而且還十分有用，因為可以把對手的飛行道敗吸掉，後再可以用回此飛行道具還擊。其實如果對手是LEI LEI的話，可以待她使出暗器炮時吸掉它，如果能吸掉鎚或隕石便最好了，因為每次再放出來都會是同一樣東西，這便等如每次用此擊中都會暈呢！這招還可以在空中使用的。

ES時

這只有放出來時才有ES技，而且更是其吸進的飛行道具的ES版！即是說好吸進DEMITRI的CHAOS FLAOE便可使出其ES版，實在十分好用。但可惜如是LEI LEI的暗器砲便不可以用ES版。還有此招也是可以空中使出的。

王家之裁決

這只能在空中使用的飛行道具，其普通攻擊力不大，但如擊中後便大大不同，因為這時是會把敵人變成Q版，而他/她便不可以攻擊及防守，只有逃走的份兒，但是其速度也會增加，想要打中則要多下點苦功。出招時按掣的強度是對敵方變成Q版的時間有影響的。

ES時

是同時放出三個「王家之裁決」，最好是用來抵消對方的飛行道具，因為抵消了第一個「王家之裁決」還有後面二個呢！之後便必中無疑了。

COBRA BLOW

這招簡單的出招方法和攻擊距離成為常用招並不為奇，其直線向前的攻擊用作突擊十分有效，如近距離還會有連續HIT的效果，但小心其放出的蛇頭也會中招的。

ES時

除了加多了HIT數之外，對方被擊中後還會倒下呢！

MIRRA DROP

是遠距離的指令投，雖然時常捉不到敵人，但如使用得當，不難成為十分好用的技術。通常可在近距離時打開敵人人後再立即用中的MIRRA DROP，如敵人不動可沒事，一動就立即被捉到，是甚好用的招式。

ES時

比普通時好用很多，因為除了由自己身前游至遠距離，擊中機會已大了很多，還會上下移動，就更加易擊中了。

PHARAOH SPLIT

上下半身分開的攻擊，在分開後，上半身可浮遊空中，而下半身在地上，但卻是完全無敵的，當控制得好時，做成夾攻並不是難事。

奈落之穴

這招是在地上放出一光柱，而整條光柱也是有攻擊判定的，即時說當對方接觸到光柱便會發生效用，擋格當然沒有用啦。但要擊中也不是易事，最好是把敵人打至倒下才使出，成率的機會會多些。

PHARAOH MAGIC

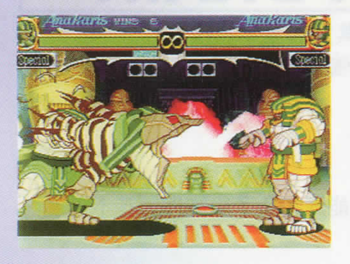
是一種遠距離的超必，他會跳起從斜上方放出魔法球，用完火、雷、冰三種魔法後，再放一個有畫面三分二面積的棺木下來。但由於起手慢，所以實用性較低，而且那些魔法球竟可以被一些普通的飛行道具抵消.....

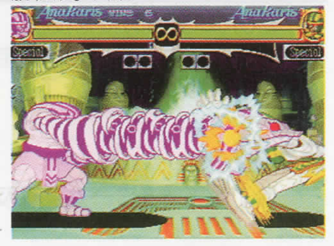
DASH特性

基本上和普通DASH一樣，但他卻多了一招，就是當你在畫面端時，如再向後DASH，會在畫面另一端出現；但在出現的途中，是不能擋格的，所以要小心使用。

人物特性

他的移動速度是全十四人之中最慢的，但由於其普通攻擊也有一定距離，所以問題不大。又由於手長腳長關係，所以原地的CHAIN COMBO攻擊，筆者試到可連到5HITS，可算不錯。總之，如能善用DASH及CHAIN COMBO，取勝絕對不難。











ROLLING BUCKLER

是她的突進技之一，滾出去之後，一按拳製便變成類似昇系的上鉤拳；如使出時連按拳掣，可作快速的上昇，差不多可作原地的昇技。

ES時

其突進的速度及上鈎拳的高度都有着大幅度的提升，而攻擊力也有着改善；當然，其使用性也相對地高。

ROLLING SCRATCH

和ROLLING BUCKLER差不多，同是快速突進技，所不同的是前者是上昇的鈎拳攻擊是對空的，而後者是空對地的攻擊。

ES時

基本是和普通的沒分別，但攻擊HIT數就有着大幅增加了。

SAND SPLASH

可以算是她的遠距離武器，其擴散式的攻擊，雖然並不太遠，但絕對有壓制別人的功用。

ES時

雖然攻擊距離沒有改變，但是其判定則加強了很多，而且在擊中時的HITS也加多了。

DELTA KICK

是真正屬於昇系的上昇攻擊，除了上昇外，在降落時也是會有攻擊力的，而且更是向前移動，令敵人不能在你降落時攻擊到你。

ES時

其軌跡是和重DELTA KICK一樣，而不同的除了HIT數增加外，在上昇中是完全無敵的，使到此招成為真正的無敵對空技。

HELL CAT

是一招指令投技，和其他的角色的指令投一樣，最重要的是當投技完成後，是有足夠的時間再加上追打攻擊的。

ES時

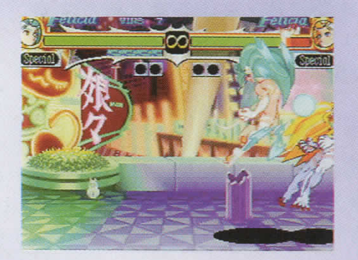
攻擊力及HIT數都增加了，又同樣可以再加上追加技。

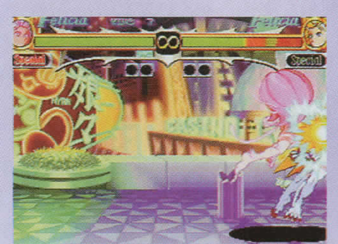
DANCING FLASH

名付其實的亂舞攻擊，由彈射出去時開始已是完全無敵，最適合在對方使出飛行道具使用，使其於硬直時間內中招。

PLEASE HELP ME

當一使出時，FELICIA本身會處於完全無防備狀態，但她的那些「朋友」卻完全無敵的，所以千萬不要嘗試或企圖去攻擊「她們」，因為這樣做，自己必定會中招！







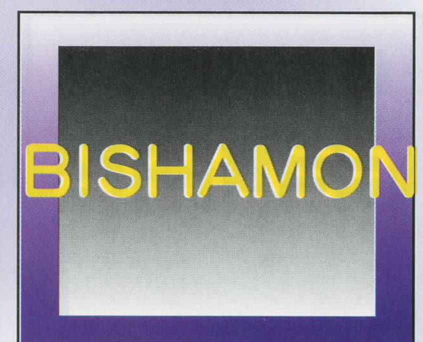














撥刃

可算是飛行道具之一，如果擊中，可以再駁另一些招式；但當刀飛離手中之後，自己是不能作出任何動作的。

ES時

擊中後會從敵人頭上出現一亡靈，「鬼上身」後敵人會自殺，造成傷害。

返刃

是在撥刃擊中後使用的招式，可以把敵人拉到自己身前。

十字疾風

也是在撥刃擊中後使用的招式，是來回斬殺敵人的招式。

居合斬

是最快速的斬技，可算是他最常用的招式，因為其出招及收招的快速，所以空隙很少，而且攻擊但長，在中距離的戰鬥中會時常用得着。如按拳腳掣的不同，會分別使出上段或下段的居合斬，如使用得好，可說是控制勝負的關鍵。

ES時

會比普通時加多了很多HITS，而且時間又長，就算被擋格也不要緊，因為淨擋也可以扣很多能源呢。如加在連續技中使用，可使命中率大增，扣的能源也就更多了。

骸封

是他的空中飛行道具，按掣的強度不同，其飛行的軌跡也不同。當擊中後敵人會被「鬼上身」，動彈不得，這時你怎樣也可以。

ES時

骸封的二隻鬼魂會從二個不同的角度襲擊對方，使對方差不多不能避開，而「鬼上身」的時間也長了。

鬼炎斬

是他的無敵對空技，當離地後便會回復正常；但奇怪地有條件限制，一：只能在倒地之後，起身的瞬間使用；二：只能在跳起後着地的一剎那使用；三：在使用返刃後使用；四：在GUARD REVERSE中使用。

ES時

攻擊範圍加大了，連那些光影殘像也計算在內，也有連續HIT中的效果產生。

切捨御尾

是捉着對手使用鬼炎斬的招式，效果則和鬼炎斬全數HIT中時的情況相似。好處是當二人距離比投擲範圍遠少許時仍可使用。

ES時

效果和全數HIT中的ES鬼炎斬一樣，其特性和普通時沒分別。

鬼首捻

如對手在近身而且在地上時，此招是作為投技的判定的，即是不能擋格；如敵方在空中，或是稍遠距離，此招就會變成一招打擊招式了。

連斬

是一段遠距離的超必攻擊，也可作近距離使用，除了本體外，其餘分身全是無敵的，如被擋格也沒所謂，因為擋格了也會扣掉一定分量的能源的。















SONIC WAVE

是一中距離的攻擊，除了可令敵人受傷外，還可令敵人暫時處於無防備狀態，以便加上任何攻擊。

ES時

是能飛至畫面末端的SONIC WAVE，功效同上。

POISON BREATH

會放出一團會停留在空中的毒霧，可用作「陰」敵人之用，而當HIT中時，敵人是會變成暈眩狀態的。

ES時

基本上和普通時一樣，除了那些毒霧是可以飄到畫面端之外，其餘都一樣。

SCREW JET

是一種直線向前衝的突擊技，由於他身體長度的關係，所以會是一個很好的突擊技。

ES時

和重SCREW JET沒甚麼分別，但擊中時的的HIT數及攻擊力都大大增加。

TRICK FISH

典型的斜上對空技，但小心擊不中時的情況，十分容易被反擊。而按掣的強弱可決定對空的距離。

ES時

和重TRICK FISH同樣的速度及距離，但HIT數多了很多。

CRYSTAL LANCER

是他的其中一種指令投，攻擊力一般，投擲的距離也正常，沒有多大的使用度。

ES時

和普通時一樣，除了扣多了少許外，沒有什麼特別。

SKY NEPTUNE

另一招指令投，其實和上一招差不多，只是樣子不同罷了。

ES時

也是沒什麼特別。

AQUA SPPEAD

是一強力的水柱攻擊，而位置卻可自己控制。如是按腳使出，水柱會在當時對手所在位置出現；如按拳，水柱會在放開拳掣時的位置出現。這招其實都幾「陰」人，自動追蹤不用說，如預先估計對方行動才使出，成功機會會很大。

DIRECTF SCISSORS（↓↓+PX2）

奇怪地，此招竟然是指定的顏色才使出！（START顏色/重K顏色）此招其實都甚霸道，因為是不能擋格的招式，所以如果在近距離，便必中無疑。

SEA RAGE

是奈大擴散範圍的廣域攻擊超必，是比較長時間的超必，由於攻擊時間長，所以敵人避開並不易。

WATR JAIL

因為是向前浮遊的大範圍飛行道具，又其飛行道具是向斜上飛起的，在這個大「泡泡」的範圍內，如敵人接觸到，便會被困於內，這便開始發生攻擊的作用；又因為這招是不能防禦的，所以其效用也甚大。還有，當敵人在「泡泡」中時，自己是可以再作攻擊的。

DASH特性

向前DASH時是呈低重心狀態，位置十分低，而且還是可以避開普通飛行道具的。而後DASH是向後的彈跳，是沒有任何特別的。

人物特性

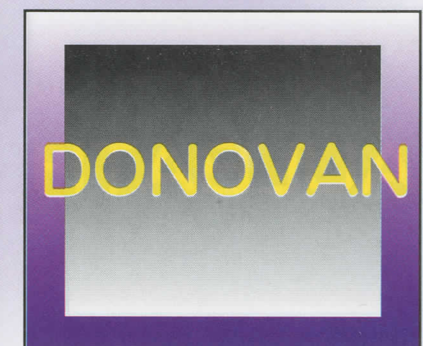
由於他是屬於手長腳長的人物，所以其普通攻擊也十分好用，而一些體術必殺技也就更好用了。

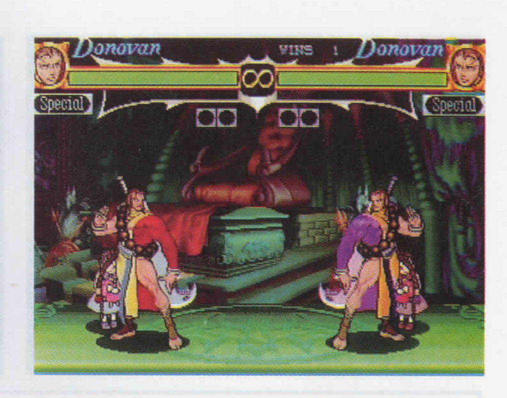












IFRIT SWORD

此君是「請神」高手，而這個「火炎魔人」就專責對空的，和一般對空攻擊不同的是，此招的攻擊範圍比較大，雖然出招較慢，但卻不失為好用的對空技攻擊，

ES時

由一發的攻擊變成二發，而其對敵人的損傷也是雙倍。

BLIZZARD SWORD

飛行道具之一，但由於出招較慢，而當在畫面兩端時是能擊中，所以不是太好用；但擊中後，敵人是會結冰的，而這是他唯一的飛行道具，所以也沒所謂。

ES時

是會放出其飛行道具的三連發版，在實戰中，也甚有用途。

LIGHTING SWORD

是近身用的連擊打擊技，如敵人跳過過來，用這招迎擊也可以。

ES時

是這招的加速版，如擊中人時，可連打按掣增加HIT數，最大可做到15HITS。

KILL SHRED

是把刀插在地下再放出的招式，按指令輸入後，無論身在那裡都可以召回那把刀。而那把刀在飛行時是有攻擊力的。

ES時

放出及回收的速度也加快了很多，更令人防不勝防。

SWORD GRAPPLE

是他的指令投技，雖然不是扣得十分多，但能相隔半個身位也能投擲成功已算不錯了。

PRESS OF DEATH

是「請神」在天上用巨腳踏下來，若按掣的強度不同是可控制在不同的地方出現，就好像ANAKANIS的棺之舞一樣。而最大的特點就是當敵人被打至倒下後，如使出這招，也可以擊中敵人，把此招看成十分強的追打技也不為過。

CHANGE IMMORTAC

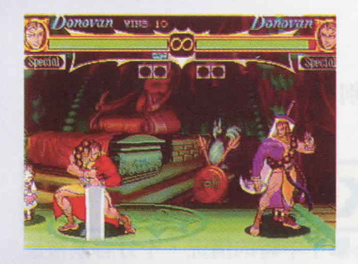
是從畫面方落以曲線飛下來的變身攻擊，攻擊範圍大是它的特色，而且在上升和着地的一瞬是完全無敵的。

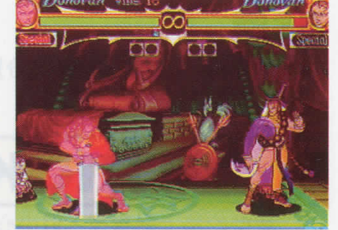
DASH特性

此角色的DASH沒有什麼特色，只是快速移動罷了。

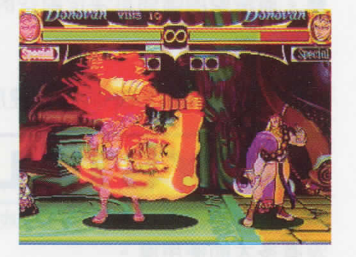
人物特性

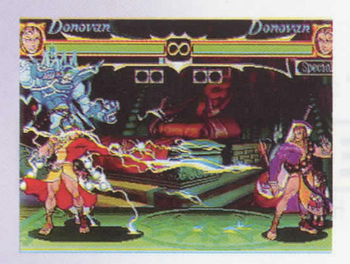
雖然他的攻擊有比較大的殺傷力，但由於他請的神也是有被攻擊判定的，無疑被攻擊的範圍也大了，所以要小心使用。

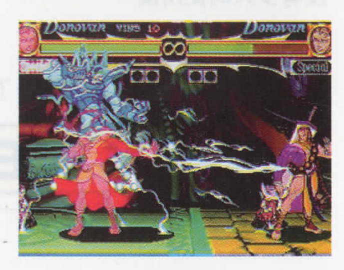


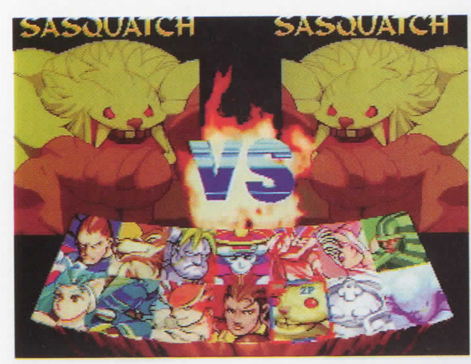


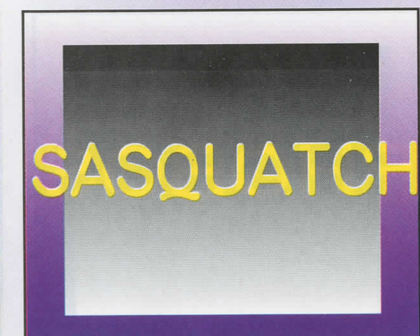


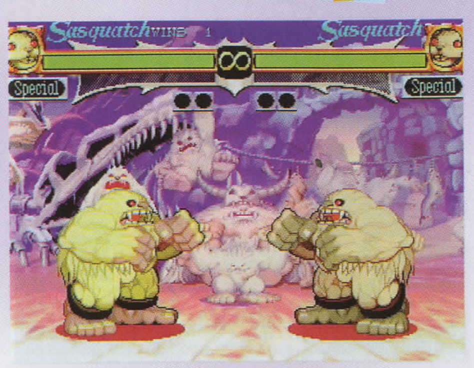












BIG CYCLONE

就好像「龍卷旋風腳」一樣，是一邊攻擊一邊前進的招式，而亦可在空中使出，這會改變原本拋物線的飛行路線，而同一時間也在攻擊。

ES時

自身旋轉也加快了，令到HHT對增加，及飛行距離拉長了。

BIG TOWERS

由於使出時是上半身無敵，所以最好是用作對空之用；又由於在自己周圍也有攻擊力，所以作近身截擊用也無不可。

ES時

除了對空之外，也增加了向前、後的攻擊，形成一種廣域的攻擊，對封閉敵人行動十分有效。

BIG SNOW

是主要的飛行道具，如擊中後會令對手變成「可樂」狀的冰塊。

ES時

其飛行道具有着等如三發BIG SNOW的能力；攻擊力當然加強了。

BIG TYPOON

又是對空技，不過今次不是對正上，而是斜上方，所以對較遠方的敵人也有很大牽制力。

ES時

除了加強了HIT數外，還有加了結冰的效果，令到可準備下次攻擊的時間多了。

BIG BLANOH

指令投之一，其投擲範圍非常大，而且當吐出後，是有一段時間敵方處於無防備的結冰狀態，此時是「任打」的，所以實用性非常大。

ES時

基本上差不多，但是吐了敵人出來後其凍結時間加長了，實用性也更大。

BIG SWING

是另一種指令投，但實用性卻減低了，除了扣多了能源外，不能追打則是另一大缺點。

ES時

轉的圈數增多了，當然扣的能源也大幅增加，但基本上卻和普通時一樣。

BIG FREEZER

是貫通的大型凍結LASER砲，除了可把任何飛行道具推毀，還可「浪」着敵人打，破壞力又十分大，當然也有結冰的效果，可說是十分好用，但要小心被對手擊中，那LASER也會立即消失。

BIG EISBAHN

當噴出來的冰被對方接觸到，對方便會立即中招，形成損害；所以最好是當對方倒下時，在其位置出招，如敵方非使用移動起身，便會必中你的超必！

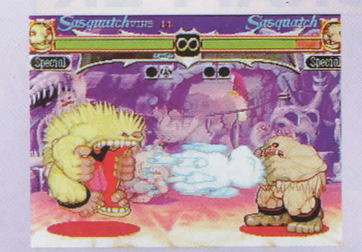
DASH特性

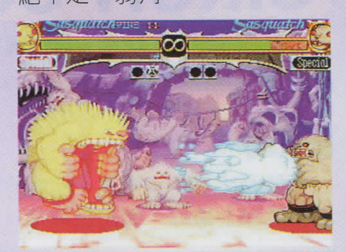
他的DASH全是低軌跡的小跳躍，所以DASH攻擊全是空中的攻擊判定，所以用來突擊十分好用。

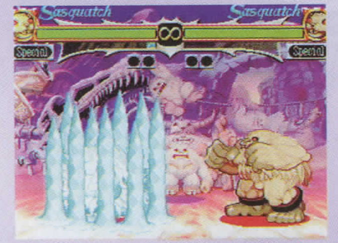
人物特性

不要以為他笨笨的十分遲鈍，其實他敏捷非常，利用他DASH的快速，然後在近身用指令投是十分好的戰法。還有他的力量也十分可怕，所以他絕不是一弱角。



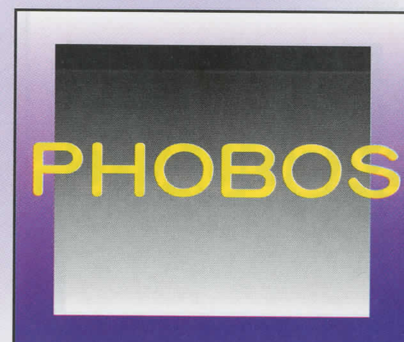


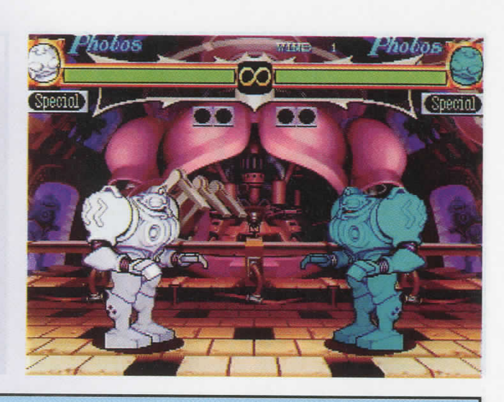












GENECDO VULCAN

是一個強力的對空技，當埋身時也可以用作向前的攻擊。

ES時

基本上和普通沒分別，但擊中時會加多一倍HIT數，令體力大減。

MIGHT LAUNCHER

是下段的飛行道具，射出後會呈拋物線下墜，如用強的話，是可以飛至畫面的80%的。

ES時

能夠飛到一個畫面遠！除了射程外，在擊中時是會產生3個爆炸的，其範圍也大了很多。

PLASMA BEAM

是一種貫穿性的凍結LASER攻擊，能夠貫穿飛行道具而擊中敵人。而因按掣強度不同，會有上段、下段、正上方的三方向攻擊的分別。

ES時

只能在前方的上段向前放出，但一擊中效果便不可想像，其攻擊力十分可怕，就算是擋了也有着數。

CIRUIT SCRAPPER

是指令投技，投擲距離不算遠，但於投擲後可即再加多一次追打攻擊，還算有點作為。

ES時

能源比平時扣得多，但由於投擲後自己的硬直時間較長，所以不能加上追打，實用性較低。

CONFUSIONER

是一招令對方不能移動的招式，除了令其上升外，對方還是不能擋格的，可能任由魚肉。

FINAL GUARDIAN

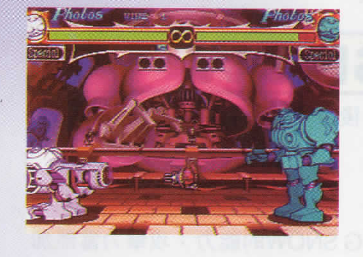
是向前至上方的連續掃射，攻擊力雖不大，但由於是擴散攻擊，所以如說是想避開基本是不可能的，可以是一種壓制敵人的奇招。

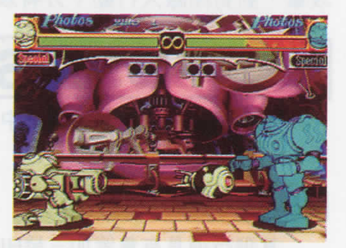
DASH特性

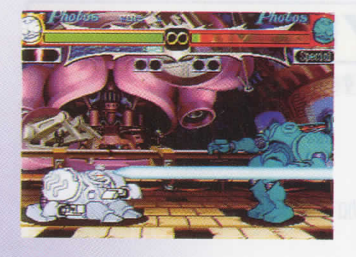
在DASH中，無論前方或後方，都是稍稍浮起在空中的，所以敵方的下段攻擊一律不能擊中你，是突擊常用的招式。而且他還是可在空中DASH的。

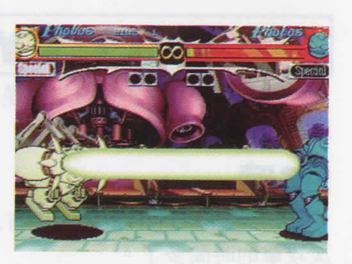
人物特性

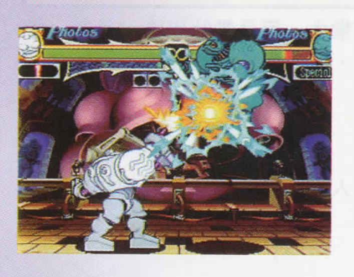
普通的移動速度較慢，但如懂利用他的飛行道具，可以是一個制空力十分好的角色。

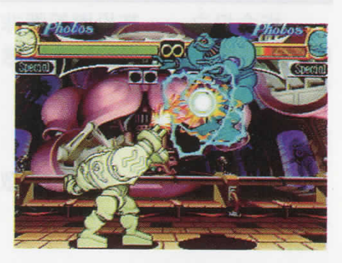






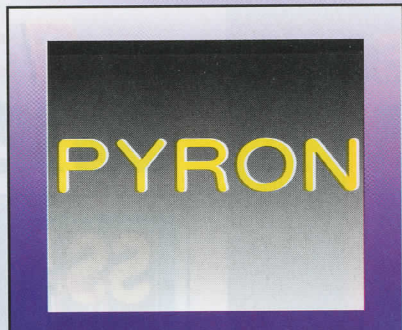














SOL SMASHER

普通的飛行道具，按掣的強度不同，其飛行軌跡也有分別。

ES時

是用向前直線的軌道，但普通的飛行道具是會被它消滅的，所以都甚為霸道。

AERIAL SOL SMASHER

是空中使出的飛行道具，軌跡方面是斜下方向的。對方跳波後及空中壓制方面，使用此招是必要的。

ES時

基本上沒有什麼分別，但當其着地時，是會在着地位置放出一條火柱，可阻擋敵方任何動作。

ZODIAC FIRE

突擊用的攻擊，判定比較大，所以較容易擊中對手，而且速度比較快，對一些較慢的對手，會產生極強的效果。

ES時

無論速度，攻擊力及判定都比普通時強。

ORBITER BLAZE

空對地的強力突擊技，在跳波時使用會收到最好的效果，按掣的強弱會影響攻擊的時間長短。

ES時

速度加強了，但最厲害是不會在空中停止攻擊，要到着地後才會停下來。

PLANET BURNING

是指令投技，投擲的距離不可以太遠，但卻不是有太大特別之處，所以可以不用也罷。

ES時

ES時反而可以嘗試一下使用，因為扣的能源會有大幅度的增加，雖然都是不容易再加上追打，但卻不失為一好招。

GALAXY TRIP

是一瞬間移動的招式，出現的位置會跟據所按的掣而改變，最重要是這招可以在空中使出，即是可以在空中出現後立即再消失，如此類推.....

COSMODISRUPTION

可算是補助攻擊的招式，因為所扣的能源不多，但是自己可在出招後立即行動，衝埋去「打埋一份」。而且可因應按掣的長短有不同的變化。

DASH特性

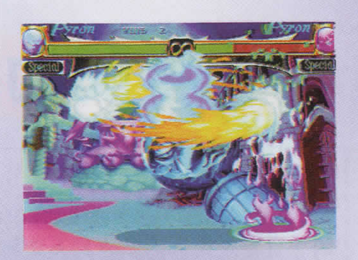
前、後万DASH都是浮在空中，敵人的下段攻擊都大多可避開，突進方面無往而不利。

人物特性

移動快速，攻擊力強，飛行道具刁鑽.....(始終是上一集的「大佬」)

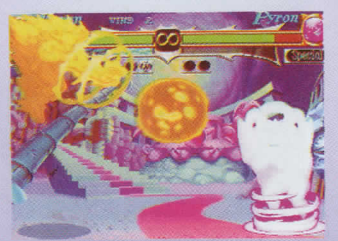
















日本足球聯賽 創造職業球會

製造商：SEGA
發售日：2月23日
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

SLG MEM

BY：警察司機





夢想──最強球會之成立

自從日本的J聯賽成立以後，日本人便瘋狂地愛上了足球這種運動，就連體育新聞的頭版經常報導；而當中的球星如三浦知良，前園真聖，柳本啟成等更成了年青一輩的偶像新寵兒，除此之外，更吸引了一批高質數的球星（縱使有點過氣）如意大利的馬沙路（清水脈膊），巴西的李安納度、佐真奴（鹿島鹿角）及南斯拉夫的史杜高域（名古屋八鯨）等，使到J聯賽更加星光熠熠和更加令人注目……無他，這都是日本要爭取主辦2002年世界杯的決心。

講了這麼多有關J聯賽的事，就是要介紹這個新GAME──《日本足球聯賽 創造職業球會》。不知大家有沒有幻想過要組織一隊屬於自己的足球隊呢？如果各位是標準足球迷的話，這個GAME就肯定適合大家，因為這是一個以創造及經營球會為目標的模擬遊戲，當中你需要進行買賣球員，找尋贊助商及興建球場等各項事情，而你身份就是球隊的班主，目標當然是要帶領球會贏得錦標，成為J聯賽中的最強球會！

不過，若是在最後的排位跌出14位以外，或是用光了所有資金，便會自動GAME OVER了……好自為之吧，各位班主。



一年間的遊戲流程

1月─合約的開始

在GAME開始時會得到20億日圓以作組軍之用，之後每年的1月都是用作洽談合約及選擇贊助商。



2月─PRE SEASON MATCH 季前熱身賽

在正式的J聯賽前可以安排不同的球隊作熱身賽，藉此試陣和提高球隊的士氣和狀態，因為8場賽事都是在主場（HOME）舉行，所以便有很大的收入；在賽前需要決定廣告宣傳費用及票價。













3月至6月—J聯賽首循環

由3月開始的J聯賽，主客加起來共有30場賽事，假若勝出後便可和次循環的冠軍爭總冠軍，賽制是勝出3分，落敗則無分，假若在90分鐘內打和，便要進行加時賽，採取「V GOAL—黃金入球」，即是最先入球的就算贏。如果加時後也是打和，便即時射12碼分勝負，這時候的負方也會得到1分。

7月—CHALLENGE LEAGUE 挑戰賽

在7月可以同樣邀請其他隊伍作熱身賽，以保持狀態，更重要的就是可以邀請一些外國隊伍參加挑戰賽，和J聯賽不同，假若打和是不用加時，各得一分；是個很好的賺錢機會。

8月至11月—J聯賽次循環

賽制和首循環完全地相同，勝出的冠軍是可和首循環的冠軍奪標，這時最重要是儲錢，準備在年尾跟球員們續約。

12月—NEW YEAR CUP 新年杯

在第3周後半將會舉行「新年杯」，將16隊球隊分成8組進行一場過的淘汰賽，勝出後將有很豐厚的獎金。除此之外，更可以進行熱身賽，不要放過賺錢的好機會。









如何踏上成功之路

1. 創辦球會

在開始時會得到20億日圓購買領隊，球員及球探；另外，亦會有10億日圓作為興建球會會所之用。

A. 決定球隊的風格

在遊戲開始時，便需要選擇球隊的風格，分別有南美洲和歐洲兩項。

若選南美洲風格，整支球隊便會以進攻為主，就連後防球員亦會頻頻上前助攻，是一支全攻型球隊。

若選歐洲風格，球隊便會以守為攻、整條防線都不會輕出，是十分穩重的踢法。

B. 委任領隊監督

領隊的責任就是培育球隊，所以一定要嚴僅地選擇領隊，要注意的地方有幾點，首先就是他的執教方法，若然是南美洲風格的領就會集中在訓練個人技術方面，至於歐洲的領隊則多多是以全隊的組織為重心，這也足會影響球隊的作戰方式。其次就是他的年紀和要的合約年數，因為領隊的退休年齡是60歲，若果該名領隊是58歲而又要求4年合約的話，那麼就有點兒「搵笨」了。通常接近50歲的領隊都是比較好的選擇，至於合約價值方面就不應超過3億日圓。









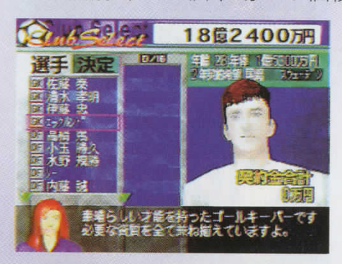


C. 球員的選擇

和領隊一樣，球員的菜單是會和球隊的風格掛鉤，即是說，南美風格的球會就會有很多南美洲的外援以供選擇；相反，歐洲風格的球隊所提供的外援就當然以歐洲球員為主。

究竟要買多少個球員才夠呢？由於本GAME最多只能買16個球員，所以在分配前鋒，中場和後防球員時就要很小心了。

假如你打算用上「4-4-2」，「4-3-3」或「3-4-3」的陣式時，那麼最好就是用4個前鋒，5個中場和5個後防，至於守門員最低限度都要2個。假若是用「3-5-2」的話，就要用上3個前鋒，7個中場，4個後防和2個守門員等，至於「4-5-1」，就只要用上2個前鋒，7個中場，5個後防和2名守門員。





D. 委任球探

本GAME既然可以買賣球員，因此就需要多一個球探了，否則便不能羅致其他球會的球員或外援球員了。而球探方面，亦有不同的選擇，由千多萬年薪至數億年薪都有。正所謂「一分錢，一分貨」，高價的球探當然有其過人之處，就是能夠引進更多高質素的選手。

球探本身的國藉亦很重要，如果他是巴西人的話，那麼所帶來選手就多是巴西藉或是南美洲的球員；如此類推，若想找歐洲球員，就要找個歐洲球探。在球會成立的初期，筆者還是建議大家首先採用能夠提供J聯賽本身選手的球探，因為在球會的初期，只能遂個遂個地買球星，因為還未是富豪球會也；故此最好買一些本土球星，皆因不會受外援條例影響，隨時也可落場，對球隊的成長很有好處。





E 選擇球會名字及球衣款式

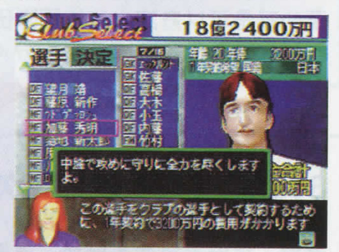
一共有20個球會名字可供選擇，另外有5種會旗和球衣款式供應，揀一些自己喜歡的吧，這些選擇是和球隊的能力無關的。

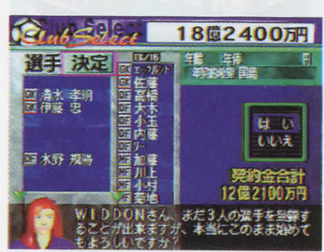




另外，大家並不要一定要一次過買下16名球員，因為還有更多「寶藏」在稍後的時間出現，假若太早買齊球員的話，便要把原有的球以低價買出，才能把心儀的新球員買入，其中更損失不少時間和金錢呢！

在外援方面，由於賽會規定最多只能註五出三，所以就更應精打細算了。在排陣方面，除了守門員外，應該在前中後三條線中平均地各自投入一個外援。為甚麼守門員不用外援呢？一來價值不菲，二來會耗用了一個外援藉位，減低了攻擊力，而且守門員只得一個人上陣，故此當其中的日藉守門員狀態不佳時，便「硬食」要用外援守門員，就算陣中有狀態絕佳的外援也不能上陣，真是可惜……所以，在選守門員請儘量用回本土的高質數球員。





F 選擇主場

在全日本一共有609個都市可以成為球會的根據地，亦即是主場。每個都市的建設費用都是不同的，這是由於當地的地價，交通及市民對足球的熱愛程度所致。例如東京，川崎，橫濱等地方的市人民都是十分熱愛足球，所以就算貴一點也要在這些地方上建基。





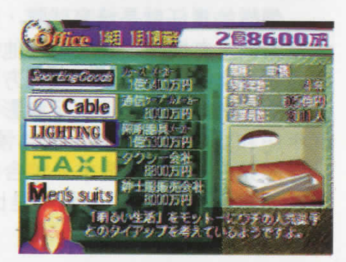
G. 選擇贊助商

在職當足球賽中最重要的就是金錢，所以一定選取合適的贊助商，而且越多越好。









贊助商一覽

贊助商種類	特別效果
建築	在增建設施時可以慳錢
食品	並無任何特別
化學，藥品	不喜歡太多球員受傷
石油	經濟不好時仍肯支持
金屬，鋼鐵	經濟不好時不利，金額也不高
電機	球會內一定要有超級球星才會贊助
運送	經濟不好時不利
製造	沒有什麼特別

贊助商種類	特別效果
娛樂	贊助條件易，但金額較低
小賣	贊助條件易，經濟差時不利
交通	會有改善交通的事情發生
旅行	遠征費會較廉宜
通信	加強球探的情報量
能源	金額比較低
傳媒	幫助增加受歡迎度
市民團體	無限期的合約，正！

2.CLUB HOUSE 之內

球會成立後，便要着手訓練球隊，若要贏得錦標，便花多些心血和時間了。本GAME的日期計算是將一個月分為4個星期，而每星期亦分開前半和後半，在這時便可以對球員加以訓練。

A. 日程進行

即是按照日程上的項目進行，有比賽就比賽，無比賽就休息，在日程進行前請緊記SAVE。



B.OFFICE 辦公室

走進辦公室內處理其他時情。

C.PRACTICE 練習場

終於走進練習場內，首先看看練習的內容吧。

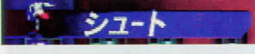




練習指示

一共有5種練習方式，如果能夠活用它們便可以提高練習的效果。

基本練習

	基本全般	每種項目都稍為練習一下
	DRIPLE盤球	南美型前鋒及中場必修之課，過關斬將全靠它
	PASS傳球	歐洲型中後防都要練習，正確的傳球可以陷敵人於死地
	SHOOT射球	前鋒必修，除了腳踢射球外，更可練頭鎚
	DEFENCE防守	所有後防都要練習，防守型中場都要
ランニング	RUNNING跑步	所謂「跑得快，好世界」，練好後無論攻守也會好些
筋力アップ	POWER加強體能	只有好的體力才能應付這麼頻密的賽程

特別訓練 是以一組一組人練習，可以加強球員間的默契

攻撃力強化	攻擊力強化	以前鋒為中心，加強整體的攻擊力
ボール支配力強化	控球力強化	以中場為中心，加強整體的控球球力
	守備力強化	以後防為中心，加強整體的防守力
	GK適性強化	增強守門員的各項能力。

FORMATION 陣式練習

4-4-2	4-4-2	最基本的陣式，攻守平衡
4-3-3	4-3-3	以3個前鋒深入敵陣的攻擊型陣式
4-5-1	4-5-1	反擊和防守的最佳陣式
3-5-2	3-5-2	集中在中場控球在腳，不易失球
3-4-3	3-4-3	全攻型的陣式，後防較為弱

作戰練習 讓全隊球員一起操練一種指定的作戰方式

攻撃重視	攻擊重視	不顧一切地湧上前攻擊
守備重視	守備重視	徹底地防守，不讓敵方得手
ノーマル	ノーマル正常	攻守非常平衡，沒有偏重任何一方
カウンター	カウンター反擊	穩守突擊，靜待敵人的攻勢
リベロ	リベロ自由中堅	連後防都積極地參與攻擊
	ラインDF雙中堅	一對中堅作橫挑開，引敵人進入越位陷阱



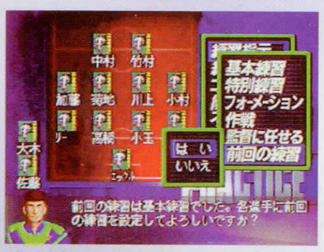
交給領隊訓練



假若覺得自己訓練太過繁複時，便可將這重任交給領隊(監督)，讓他親自訓練球隊。交給他訓練後，便一定要用解除指令才可自行練，筆者建議只可交給一些高質素的領隊(一分錢，一分貨)訓練，否則可能會適得其反。

如何訓練？

最初時應集中訓練各人的走力（跑步），因這樣可提高各人的體力，然後再因應不同位置的球員各自練習。到了一段時間後，便可進行特別訓練，培養出隊友之間的默契。





訓練過程

當選好訓練課程後，各應進行練習 (練習開始)，之後聽取教練的意見 (9ーug9v'p)，便可知道練習後的成果。若想重新下指令，便應按下「指令解除」，然後就可以下新指令。

訓練些甚麼？

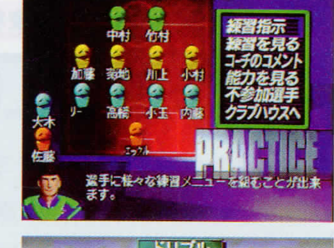
每個球員都有各自的弱點，假若胡亂訓練，只會耗費時間。大家可以從會議（MEETING，稍後提到）中得知各球員弱點，然後集中訓練，對症下藥，不久便會有進步了。

球員的狀態 能力

球員的狀態分為3種，良好，普通及低沉，另外，球員的能力分為「O」(攻擊力)，「D」(防守力)，「T」(疲勞及不滿)。不斷的練習可以提高他們的能力值及狀態，但同時亦會增加疲勞及不滿。

當「T」值昇到起過7成時便要小心，情況許可下，便不要讓他操練及上陣作賽，否則便會很易受傷！當雨天時就更要小心，因為在雨天操練時是會很易受傷的，最佳的防止受傷方法就是在練習前先SAVE，以策萬全。若全隊的「T」值都很低時，便應該一起操練陣式及作戰。







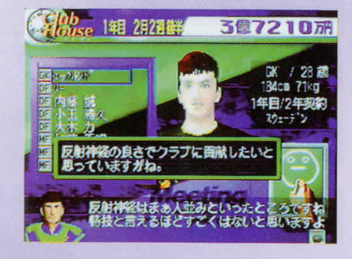


練習項目與能夠提昇的能力
（1代表效果最高，8代表效果最低）

	PASS(パス)	DRIPLE(ドリブ)	SHOOT(シュート)	DEFENCE(ディフェンス)	基本全般	RUNNING(ランニング)	筋力UP(アップ)	攻擊力強化	BALL(ボール)支配力強化	守備力強化	GK適性強化	攻擊重視	守備重視	NORMAL(ノーマル)	COUNTER(カウンター)	LIBERO(リベロ)	ZONE PRESS(ゾーンプレス)	LINE DF(ラインDF)
PASS(パス)	1				8			5	4	6	8	6		7	6		6	
DRIPLE(ドリブル)		1			8			4	5			6		7		6		
BALL KEEP(ボールキープ)		1			8			4	4			6		7	6			
SHOOT(シュート)			1		7			6										
HEADING(ヘディング)			1		8			7		5					6			6
SLIDING(スライディング)				1	8					4			6	7				6
SHOOT BLOCK & PASS CUT(シュートブロック & パスクット)				1	7					4			6	7		6		
CENTERING(センタリング)	1				8				5						6	5	6	6
走力								3	4	4		4	6	7	7	7	5	7
STAMINA(スタミナ)	7	7	6	6	7	1	4					7	7	7			5	
JUMP(ジャンプ力)					7	1	4											
PLACEKICK(プレイスキーク)		4		3		5	2	7	7	7	4		6					
GK反射神經	7		2						7									
GK SAVE力(GKセーブ力)							3				5							
判斷力											4							
精神力	7	8	7	7				7	7	8	7	7	7	7	7	7	7	7

D.MEETING 會議

透過教練可與各球員進行會議，從中可以更加瞭解各球員的特性，其中最重要的就是**セーリスポイント**賣點即（特長）和弱點，這樣便可以根據各人的特點去安排他的位置，亦可以針對各人的弱點加以特訓。



E.SCHEDULE 日程表

可以看該賽季的時間表，並有列設著主場或是作客，方便分配練習時間。



F.CLUB DATA 球會情報

內裡可以翻查各種關於球會的現時資料

順位表---- 看到現時的排位表

8% 選手 受傷球員----在比賽中或是在練習中受傷的選手都可以在這裡找到，而且可以知道是否要長期治療。



被警告或停止出場的選手---- 在比賽中受到黃牌或紅警告的選手，雖不可以出賽，但一樣可以練習

留學中的選手---- 可以知道在留學中的選手何時才能學成歸國。

3.OFFICE 辦公室

這便是你的私人辦公室，既寬闊，又光猛，而且又有個這麼漂亮的秘書小姐（……），各位班主大可在這裡處理球會的內部事情。

A. 日程進行

和 CLUB HOUSE 裡的一樣，不再重覆了。

B.CLUB HOUSE

就是走到CLUB HOUSE中



C. 人事

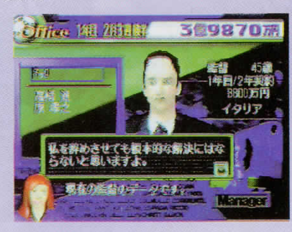
一切有關球會內的人事都在這裡執行



外國選手

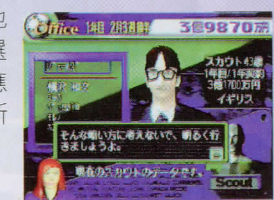
巡委託了球探後，在每個月的第1週前半及第3週後都有新的外國選手出現。假若找到合適的選手便可與他商團合約價錢；如果該名選手是正在效力某球會時，除了要支付他要求的薪酬（合約年數 × 年薪）外，更要付上轉會費。假若你已經有5名外援或有16佈球員，便要先將旗下的其中一名選手轉會，否則是不能請新球員的，要注意外國選手要數月後才會議到國內選手。





轉會（移籍）

將表現不好的球員賣出，以讓出空位給新請來的球員；將球員出售後便會得回一定的薪酬，但並沒有轉會費。





國內選手

在J聯賽的其他球隊中找尋選手，情況與找外援一樣，是需要付轉會費的。選手簽約後在下一個月便會加盟。





更換領隊（監督交代）

當感到該名領隊校得不好時，便可以將他換掉，換個新的領隊。



更換球探（スカウト交換）

不滿現在的球探，或是想羅致其他國家的選手；便應該找個新的回來。



留學

將一些有潛質的球員送往外國學習新的球技，但決定的留學時間（半年，一年，兩年）一定要在合約期內，否則便不能成行，最多只可3人留學。留學的地所的特點。

南美洲

ブラジル 巴西

充滿著個人技巧及攻擊力，是前鋒的首選

アルゼンチーン 亞根庭

可以增強速度及敏銳的攻擊力

コロンビア 哥倫比亞

加強中場的傳球和盤球的能力

ウルゲアイ 烏拉圭

普遍地提升能力，學費較平

歐洲

イタリア 意大利

擁有世界最高水平的聯賽，可練得堅固的防守

ドイツ 德國

可以鍛練得一身很好的體力及攻擊力

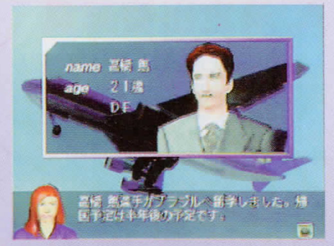
オランダ 荷蘭

球員的全體能力都被提高

スペイン 西班牙

集中訓練攻擊力，費用較用





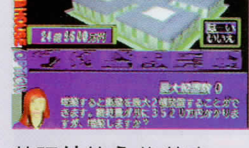
D.SET UP 球會設施

當有一定資金時便應增建球會的設施，擴充球會的設備。



CLUB HOUSE

可以擴充會所本身（起碼20多億！），之後便可加上更多設施如健身室，泳池，醫療室，食堂及按摩室；有了這些新設備後，便可以間接提高球員的能力。

練習場

コンディシン 狀態

練習場的場地會不斷地損耗，過了一段時間後便會要你付維修費（4000萬日圓），假若不維修便很容易令球員在練習中受傷。

芝張り替え換草皮

經過一段頗長的時間便要更換練習場的草皮。

照明設置

設置練習場地的照明系統

練習場增設

若果想更加有效率地訓練球員，便應建設多一個練習場，縱使是價值不菲也好。





スタジアム 體育館



最重要的就是要將本身的體育館擴充，將最高的座位數目由15000把昇至40000！這樣收入就會大大提高，但擴充的費用……



屋簷設置

在體育館上增建屋簷，那麼在雨天也有多一些觀眾入場了

賣店設置

在體育館內開設賣店，直接增加球會的收入，很快便會回本。




E.SCHEDULE 日程表

與CLUB HOUSE內的日程表同一功用

F.DATA ROOM 資料室

主場城市資料



一切有關主場都市的詳細資料

經營的記錄

資金的增長與觀眾人數的多少增長，從這些圖表可以知道球會的經營成果。

大會的記錄

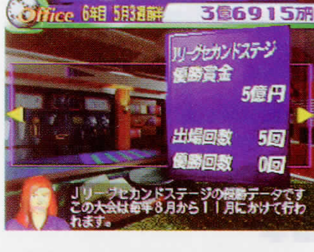


很簡單，一切有關大會的比賽記錄，都可在此找到。

優勝的記錄

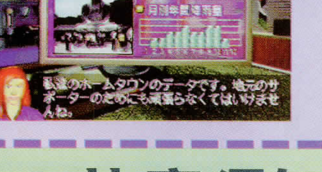


有關各項比賽的優勝記錄。

4. 比賽須知

在進行比賽的畫面可以調校各種比賽的戰術，請留意不要胡亂按去。



A. 決定出賽球員

主要就是讓能力較好及狀態較好的球員上陣，假若有球員的T值太高，便應讓他休息休息，否則便很容易受傷。




B. 調校陣式

4-4-2

可以配合任何戰術使用的攻守平衡型陣式，左右翼須要高速盤球然後傳中，中前場應協助攻擊，中後場則注重防守。曼聯和意大利國家隊都是用此陣式。

4-3-3

應該配合攻擊戰術的主攻型陣式，中鋒需要有卓越的射球能力，左右前鋒則要肩負兩翼的工作而左右中場則負責傳送及攔截。意大利的祖雲達斯便是用此陣式。

4-5-1

典型的歐洲防守陣式，最適合用防守及反擊戰術，陣式中最重要的就是其前鋒，此人必須頭頂腳踢，步大力雄，就像3料世界足球先生韋亞一樣的全能型中鋒，意大利的AC米蘭就是用這陣式。

3-5-2

主要是採取控球在腳的戰術，其5名中場可説是球隊的命脈，他們負責控制整隊球隊的進攻節奏，更要分擔防守的工作，所以兩翼需要有良好的守備力，而後防的中路守將更要有極高的防守力。西班牙的巴塞隆拿及德國國家隊均是用此陣式。

3-4-3

絕對奉行「有前無後，打死罷就」的陣式，除非對前鋒的得分能力及後防有心，否則不宜用此陣，因為實在是太冒險了，所以現實中並沒有太多球隊會用，其中西班牙國家隊便肯冒此風險。

C. 戰術運用



在決定好陣式後便應選擇戰術，這點應從隊的風格開始再配合球員的能力，狀態及陣式，再要針對敵人的戰術，才可以成行。

舉例，攻擊重視克制守備重視，守備重視克制反擊，而反擊則克制攻擊重視，至於正常及控球在腳則並不太受影響。

D. 俾獎金，數百萬當係碎銀！



在作戰前則需要決定獎金，皆因「重賞之下，必有勇夫！」，而且亦可以增加球隊的士氣，所以大家儘可能都手鬆一點，不過，最終都是要看球會的資金多少而決定。

E. 開始比賽



可以揀觀看全個過程或單看結局。觀看全部過程可以在途中更改戰術及陣式亦可以換人，可以及時改變戰果；但若果在40年球會生涯中都全部觀看，可能會費時了一點。單看戰果則非常省時，但不能中途變陣，若果在一些實力接近的賽事中都最好不用。









遊戲要訣

A. 廣告宣傳費及票價

在每個月開始時都要決定廣告費，究竟要多少才夠呢？就以最初的體育館來説，最多只可用1億日圓，為甚麼？2千萬日圓微不足道，起不了甚麼作用，5千萬日圓則只可在サポーターズクラブ(即球迷會)成立之前用，當球迷會立後就最好用1億日圓廣告費，因為如果如果只用5千萬則最多兒只有1萬多些的觀眾入場的，浪費了球迷會的作用，但用上了1億日圓則經常會有1萬4千或以上的觀眾。另外，除非球隊的成績十分好，否則便應將票價定在5千日圓，最好都是聽取秘書小姐的意見。為何不用2億日圓作廣告費？皆因原本的體育館只可坐15000人，根本就不能彌補那用多了的1億日圓廣告費，並不合符經商的原則。

B. 青年軍及球迷會不可少

當過到第一季後，球會便可成立成立青年軍，以便培育更多優秀的新人，所以不能不成立。

至於球迷會，就更加不能錯過，因為可以直接地提昇知名度及觀眾的入座率。

C.SLG 的至理名言—— SAVE

無論任何時間，最緊要都是記得 SAVE（儲存進度）。

首先，在練習前要 SAVE，因為可能在練習時會有選手受傷……在比賽前更要SAVE，因為除了可能會輸波而再比賽外，功可能有球員在比賽中受傷或停賽（紅牌），如果輸了波就正是倍了夫人又折兵。

在購買球員時亦要先SAVE，因為各球員所要求的最低薪酬都不同，而「講價」的機會就只有3次，如果3次都不成就會錯過了一名好球員。另外，若講價成功時不妨RESET再來；假設你出8千萬年薪而他答應，就應馬上RESET（之前當然要預先SAVE），用7千萬再試過，直至試他要求的底線為止。雖然只慳了數百萬日圓，但小數怕長計，所以最好都是稍為「師奶」一點。

D. 沒有球員是不不能賣的

除非對方出價很低，則便應考慮將球員售賣。舉個例，筆者曾嘗試將一名己西籍的後防（原創的球員）賣走，當時他的年薪只是8千8百萬日圓！，但對方竟然出9億多日圓！將他賣了後，我便馬上買入日本國家隊的大將 — 井原正己。

而在年初的新人就更不應錯過，筆者就試過賣下青年軍的後防石田貴志，只是用了3千萬將他買回來，但不足一年就用6億將他出售。

E. 輸波都有用？

當你發覺無論任你RESET多少次後都是要輸波的話，那麼便應將隊中的主力收起來休息一場。

F. 以不變，應萬變

當球隊連勝了3，4場時，就是表示你已找到了一位很好的球員陣容及球隊的狀態十分高，這時千萬不要輕易改變這陣容，否則便有害無益。

G. 知己知彼，百戰有勝

各位班主在遊戲進進時記緊做筆記，首先的是和其他15隊的對戰成績，有了筆記後，便可計算出有多少勝算；另外，更要記錄各隊的成績，原因是可以看出它的狀態高低，假設你在榜首，而對方只是13位，但它已經連勝了4 ，5場，你便要小心了，因為這支隊已進入了最佳狀態或是找了最佳陣容容，如果太輕敵的話，可能隨時遭遇「滑鐵盧」時件。





今回之流程

【35】 轉折點（ターニングポイント）

前往宇宙 / 留在地球上

前往宇宙：
- 【36】 往宇宙去（宇宙へ）
- 【37】 與奧干的接觸（エゥーゴトの接觸）
- 【38】 強襲！阻止限界點（強襲！阻止限界點）
- 【39】 羅狄利安（ロンデニオン）

留在地球上：
- 【40】 奪回鐵甲萬能俠2號（グレートマジンガー奪回）
- 【41】 泰坦斯台頭（ティターンズ台頭）
- 【42】 超級謝尼露（ハイパージェリル）
- 【43】 日輪與我同在（日輪は我にあり）

【44】 古拉遜之謎（グランゾンの謎）

【45】 DC主義（ノイエDC）

REAL系 / SUPER ROBOT系

REAL系：
- 【46】 火星接觸（マーズ・コネクション）

SUPER ROBOT系：
- 【47】 天才科學家艾沙姆的挑戰（天才科學者アイザムの挑戰）
- 【48】 利比路與艾沙姆（リヒテルとアイザム）

【49】 哥洛斯與東・沙剎（ゴロスドン・ザウサー）

【50】 基力馬札羅之風暴（キリマンジャロの嵐）

【51】 達喀爾之日（ダカールの日）

科在隊中（フォウがいる） / 科不在隊中（フォウがいない）

- 【52】 TOTAL BALANCE（トータルバランス）
- 【53】 BEYOND・THE・TODO（ビヨン・ザ・トッド）

【54】 新力量（新しい力） / 【55】 人間爆彈的恐怖（人間爆彈の恐怖）

【56】 特異點崩壞（特異點崩壞）

【57】 光榮的落日（榮光の落日）

【58】 基斯度與調查員（ゲストとインスペクター）

【59】 普西達的野心（ポセイダルの野心）

古華多羅在隊中（グワトロがいる） / 古華多羅不在隊中（7[p/%1a1）

- 【60】 リューネ・狂想曲（リューネ・カプリッチオ）
- 【61】 リューネ・狂想曲（リューネ・カプリッチオ）

リューネ在隊中（リューネがいる） / リューネ不在隊中（リューネがいない）

【62】 救出（救出）

基布力在隊中（ギャブレーがいる）

- 【63】 月球背面（月の裏側）
- 【64】 突破包圍網！（包圍網突破！）

【65】 在亞古捷斯消散（アクシズに散る）

基布力不在隊中（ギャブレーがいない） / 基布力在隊中（ギャブレーがいる）

不與捷度一同前進（ジュドーといかない） / 與捷度一同前進（ジュドーとい<）

- 【66】 奧度拉＝普西達（オルドナ＝ポセイダル）
- 【67】 奧度拉＝普西達（オルドナ＝ポセイダル）
- 【68】 哈曼之影（ハマーンの影）
- 【69】 奧度拉＝普西達（オルドナ＝ポセイダル）

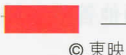
【70】 荒野之死鬥（荒野の死鬥）

總TURN數在349以內 / 總TURN數在350以上

不與舜戰鬥 / 與舜戰鬥

- 【71】 火星之決戰（火星の決戰）
- 【72】 火星之決戰（火星の決戰）
- 【73】 火星之決戰（火星の決戰）

THE END

 ——今期使用之版數

【35】 轉折點（ターニングポイント）

一直是主角一伙主腦的戈榮將軍突然死去，而主角一伙又不願意服從札米度夫的指令，所以眾便背着這個叛逆的罪名獨力的繼續戰鬥。在路上，又遇上了由獸魔將軍拿領的DC軍……

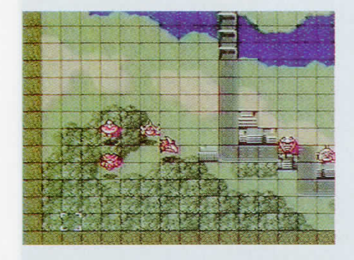
由於失去了政府的支緩，所以在補給方面是出現了一點兒的問題，所以只能派出10部的機械人出戰。因為這個原因，玩者一定要選擇一些有高戰鬥力及高HP的機械出戰，以減少傷亡數字。

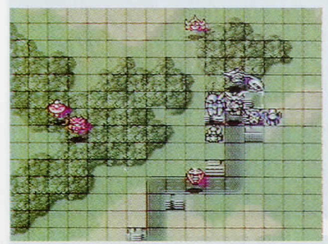
然而因為敵人是不會有緩兵的，所以玩者可以鬆一口氣，因為以現的戰鬥力而言，如果敵人是有緩兵的話，自軍一定不能抵擋的。在這版完結之後，部隊便會分為兩個小隊，一隊上宇宙，而另一隊則留在地球上，主角便要選擇往那一方走。

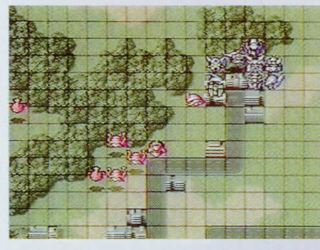
※ 地圖上的座標，最左下方是（0,0）

ITEM

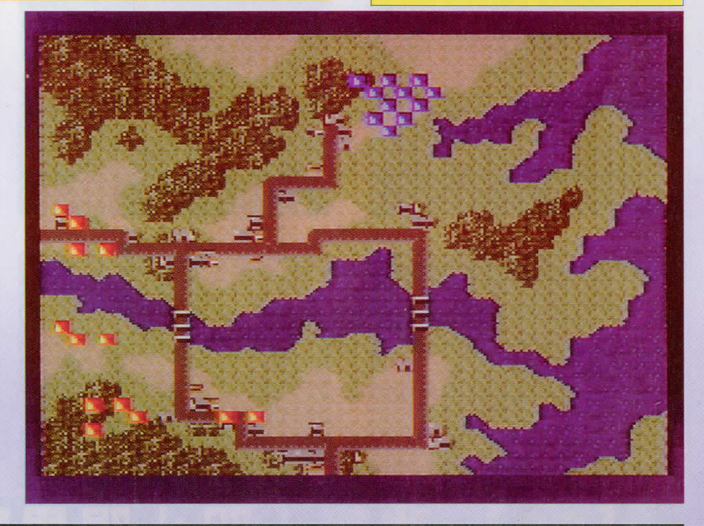
(19,26)	金塊2000
(35,21)	金塊5000
(01,26)	金塊5000
(09,04)	維修套囊（リペアキット）
(09,11)	燃料股 S（プロペラントタンク S）
(24,08)	MEGA BOOSTER（ムガブースター）











【36】 往宇宙去（宇宙へ）

這是一版不折不扣的防守戰，因為在這版之中，亞加瑪因為要準備上宇宙，所以不可以移動，唯有在一定的時間之內將敵人牽制着，而這版的最終目的是在10 TURN之內將所有的敵人全部消滅，否則便算失敗。

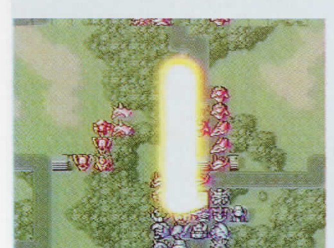
雖然在此版之中的亞加瑪是不可以移動的，不過，在戰鬥機能上是仍可以操作的，所以玩者可以將敵人引至亞加瑪的攻擊範圍，再一舉將之消滅。不過要記着一點，當敵人的數目低於8，敵緩兵便會出現在左上方A的位置。

10 TURN的時間很快便會過去，所以玩者一定要盡量利用各隊員的精神力來以最快速度將所有的敵人消滅。如果玩者在之前是選擇主角有女朋友（或男朋友）話，在這版之中他便會出場，不過如果玩者將他殺死的話，他便會真正的死去，永不會再出場。

ITEM

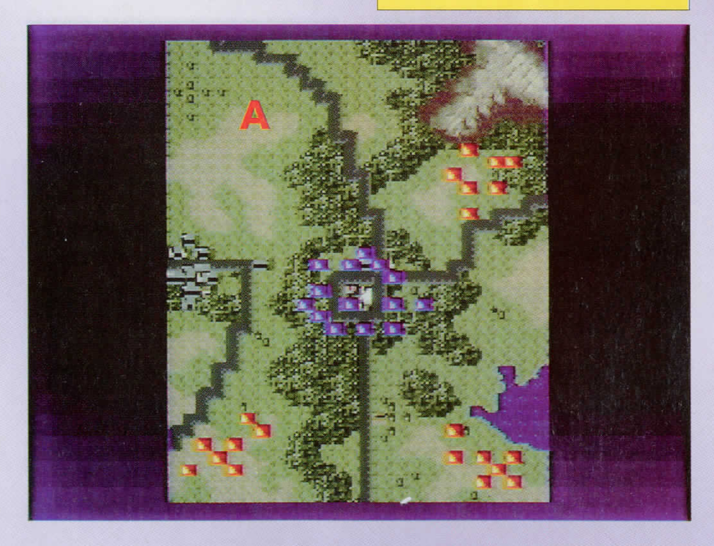
(16,32)	金塊2000
(20,05)	金塊2000
(01,01)	金塊5000
(22,14)	金塊5000
(03,35)	維修套囊（リペアキット）











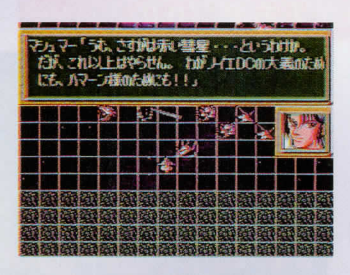
【37】與奧干的接觸（エゥーゴトの接觸）

在這版之中，最初只有3部機械是可以使用的，便是百式、巨靈神和DOUBLE SPACER，這3機是不可以和敵人作正面對抗的，要盡快走到左方的殖民星之上，因為在殖民星之上是可以加強其回避能力的，而且在第3 TURN時，自軍的緩兵便會到達在B地點。不過，這些緩一定要立刻走開，因為在第5 TURN敵人的緩兵亦會在A地點出現，如自軍不移動的話，便會被敵人重重的打擊。在敵人緩兵出現的同時，4部奧干的機械人（NPC）亦會出現支緩（C地點）。

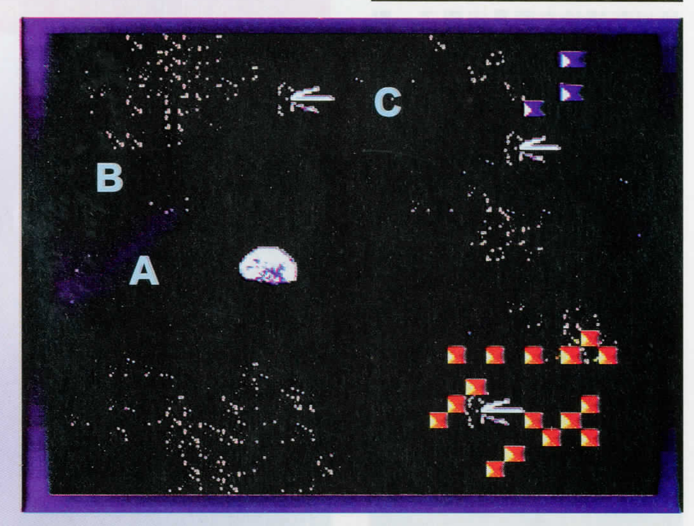
此版最好是用「大炮」戰略，將的兵力集結在殖民星之上，再用擁有地圖炮的機械攻擊，再用其他的機械人「打完場」，這樣一來，可以快速的消滅敵人，又可以讓自軍其他機械人有LEVEL UP的機會，可謂一舉兩得。

ITEM	
(02,24)	金塊2000
(10,25)	金塊2000
(23,15)	金塊2000
(09,02)	金塊5000
(11,13)	金塊10000
(22,04)	BOOSTER（ブースター）







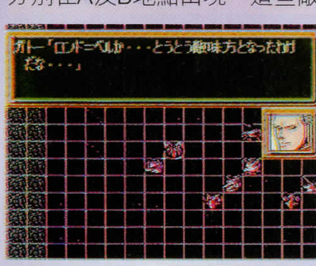


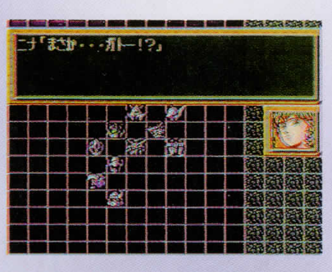
【38】強襲！阻止限界點（強襲！阻止限界點）

這是在前期的故事之中比較艱難的版數之一，此版的目的是要在12 TURN之內將亞加瑪移動到左方的殖民衛星的所在地，阻止殖民星跌下地球，不過，敵人的戰鬥力是非常的強橫，而且，敵人的緩兵更加會在第2 TURN及第5 TURN時分別在A及B地點山現，這些敵軍的戰鬥力雖不是非常的高，可是可以給自軍非常大的阻礙。

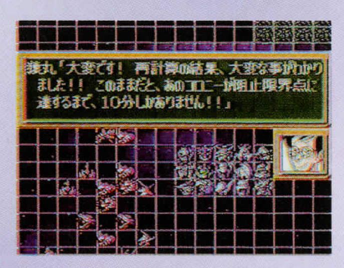
這版之中唯一可以使用的戰鬥方法是用亞加瑪和百式來開路，將敵人的陣形擊潰，最後才對付敵人後方最強的敵人。在第5 TURN之時，ZZ高達（捷度）和F-91（西布頓）會在C地點出現，不過，其實在那時候敵人已給消滅了一大半，所以二人的出場作用是不大的。然而，在以後的版數之中，二人是有着非常大的作用，所以一定要好好的POWER UP二人。

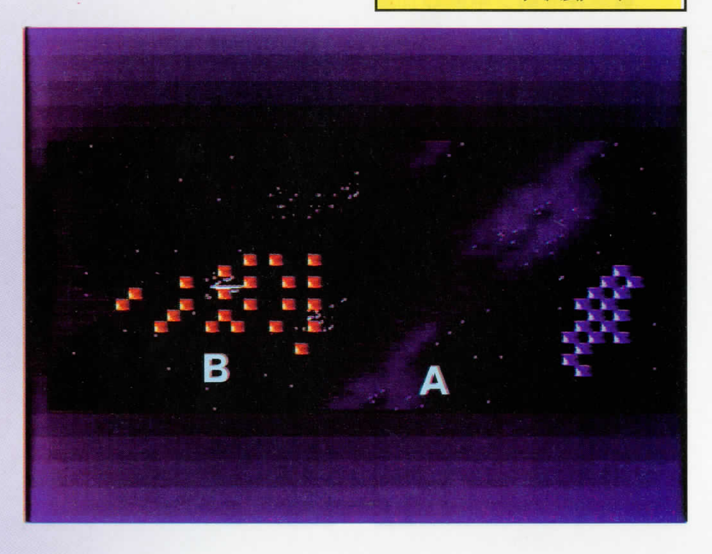
ITEM	
(20,08)	金塊2000
(03,17)	金塊5000
(23,19)	金塊5000
(05,02)	燃料股 S（プロペラントタング S）
(39,11)	CHOBHAM ARMOUR（チョバムアーマー）











【39】 羅狄利安（ロンデニオン）

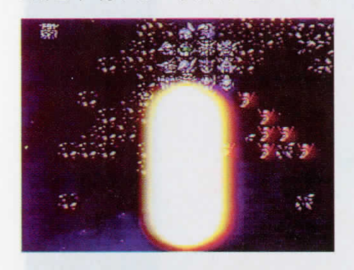
這版是要將敵人全部消滅，而在得到ZZ高達、L·GAIM MK II的重火力的支緩下，敵人的數目雖然是多，但是在這兩隻有超級強力的地圖炮的「洗禮」下，根本是全無還手之力。

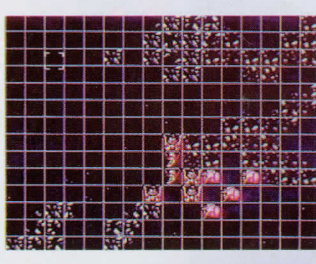
縱然如此，但是因為在圖版之中有很多的殞石地帶，所以敵人的防禦力亦相應應的加大了。在第3 TURN時敵人的緩兵便會到達，數目方面是10隻，不過戰鬥力方面是不高的。

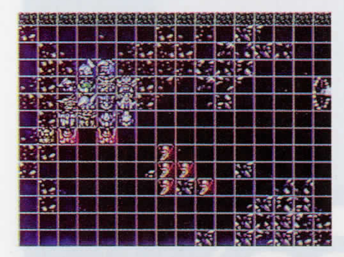
在此版之中，由於敵人大多是有防光線武器的裝置的，所以應多採用非光線武器來攻擊，以收最大的較果，而在取ITEM方面，由於有一半的ITEM是在下方敵人的陣營之中，所以一定要在後期放出有高速移動的機械出動將之收回。在完成這版之後，玩者可以得到ν GUNDAM、主角的新機，艦則會轉為新亞加瑪。

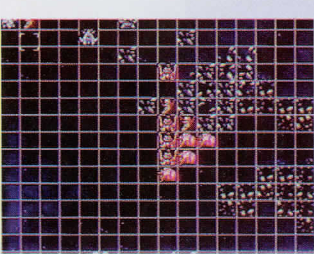
ITEM

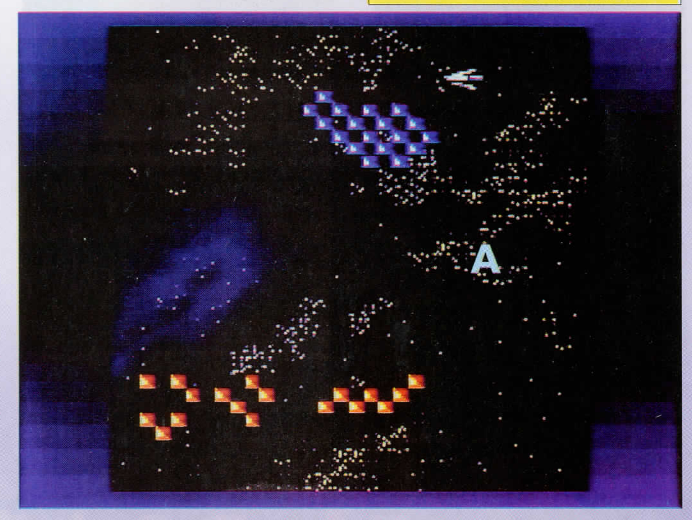
座標	道具
(05,34)	金塊2000
(19,23)	金塊2000
(22,02)	金塊5000
(05,01)	維修套囊（リペアキット）
(16,06)	燃料股（プロペラントタング）
(03,33)	燃料股 S（プロペラントタング S）





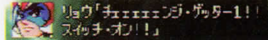






合體／變形過程全集〈4〉 三一萬能俠



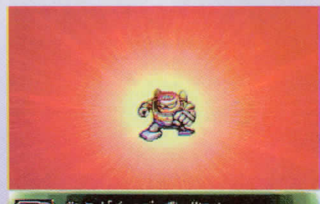


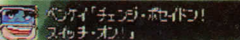


















在眾多的超級機人之中，三一萬能俠是一個頗為有趣的機體，由最初代的三一萬能俠（ゲッター1、ゲッター2、ゲッター3），至後期的新三一萬俠（ゲッタードラゴン、ゲッターライガー、ゲッターポセイドン）還有最新的真·三一萬能俠（真·ゲッター1、真·ゲッター2、真·ゲッター3）也有在遊戲之中出現。

而其中三一萬能俠和新三一萬能俠的變形過程是和超級任天堂版的差不多，而唯一重新製作的是真·三一萬能俠而已，真·三一萬能俠的新變形過程是採用了MORPHING（變形）的法來製作，給人一種,頗為新鮮的感覺，不過，變形的過程實在是太過短了，只是少少的數秒鍾的時間，很易便會錯過呢！不論如何，三一萬能俠的確是遊戲之中最好用的機械人之一。

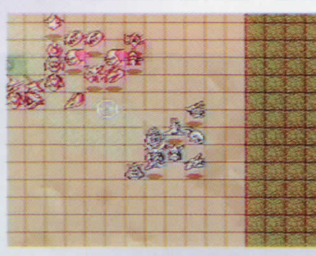
【44】古拉遜之謎（グランゾンの謎）

這版之中玩者是一定要使用聖戰士的戰艦，所以不用害怕戰艦的安全（因為HP非常高之故），而且在這版之中，A隊和B隊會在版中會合，所以戰力是絕不會比敵人差的。

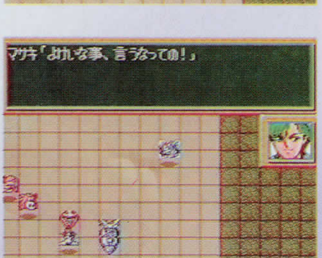
由於這版是在沙漠上進行的，所以一定要使用多一些的飛行的機械人出動，在初出場的24個敵人之中，有不少是有高HP的，但是在將敵人消滅至低於10隻之時，緩兵便會出現（A地點），全21隻的敵緩兵之中，以獸魔將軍的戰鬥力為最高，而在敵人的增緩出現之後，自軍的緩兵亦趕到（B地點），但只有CYBERSTAR 1隻而已，而在之後的1個TURN，ν GUNDAM、雷登便會出現，玩者更可以另選6部機械出戰。戰鬥完了之後，CYBERSTAR便會隨隊前進。

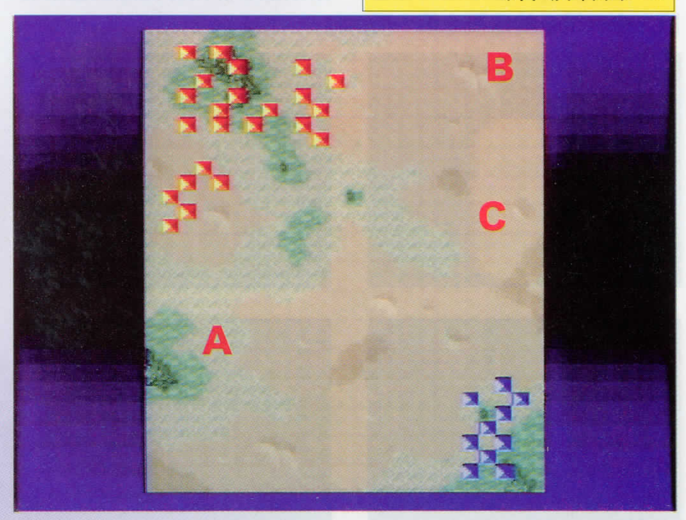
ITEM

(08,22)	金塊2000
(12,20)	金塊2000
(13,05)	金塊2000
(18,21)	金塊5000
(20,05)	維修套囊（リペアキット）
(00,22)	燃料股 S（プロペラントタング S）









【45】DC主義（ノイエDC）

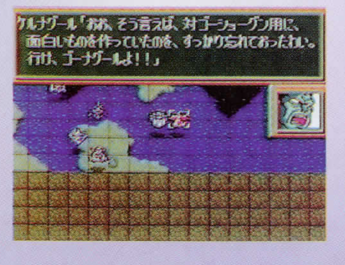
這是一版看似易其實十分難的一版，因為如果玩者在此版之中得到多的資金，便是一件非常困難的事，在圖版之上，玩者可以看到合共23隻的敵人，不要以為可以輕易的對付，因為其中來自《戰國魔神》的3名惡役之中，只有在中間的可以快速殺害，因為左方的ブンドル艦一經攻擊便會撤退，其他的二艦亦會同時撤退；右方的ケルナグ一,艦，如果在第4 TURN前殺死他的話，「假戰國魔神」部隊便不會出現，所以只有中間的カットナル艦可以殺！

在第3 TURN時，戰國魔神會在B地點出現，但是在第4 TURN之時，敵方的「假戰國魔神」部隊亦會在A地點出現，不過，如果ケルナグ一,艦在第4 TURN前被殺的話，這隊「假戰國魔神」部隊便不會出現。而當敵人的數目在9或以下時，本都（ブンドル）和其他的敵人便會撤退。

ITEM

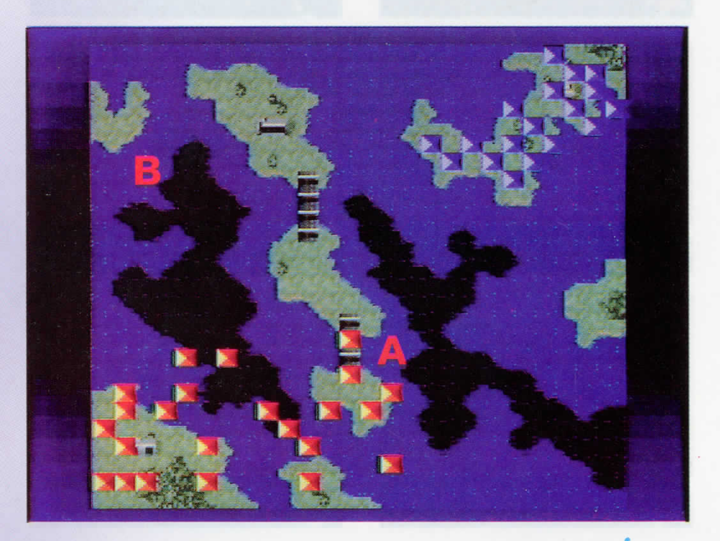
(08,21)	金塊2000
(25,11)	金塊2000
(25,25)	金塊2000
(05,14)	金塊5000
(02,03)	金塊10000













【47】天才科學家艾沙姆的挑戰（天才科學者アイザムの挑戰）

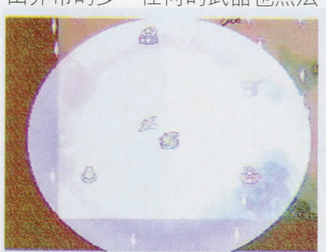
這版真是……真是非常的「例行工事」，因為在這版之中，敵人方面就只有巴姆星的指揮官比狄路和科學家艾沙姆。其實在這版之中，要交代的就是巴姆星人所研究的新裝甲，這種新的裝甲是可以比以前的防禦力高出非常的多，任何的武器也無法破壞它。所以不論玩者用那一隻機械人，又或是那一種攻擊方法也是沒有用的。

如要在此版之中得到最大的收獲，便一定要利用一個有必中，又有速度的人以高速接近比狄路，而且拖以攻擊，這時比狄路便會撤退，不過，這種的攻擊往往可以使本身LEVEL低的人物得到LEVEL UP。

至於科學家艾沙姆的機械人，因為怎也打不入的，所以可以不攻，只要隊中任何人被他攻擊，布拉度也會下令立刻撤退的。

ITEM

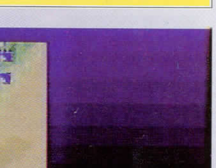
座標	物品
（02,23）	金塊2000
（17,37）	金塊2000
（26,19）	金塊5000
（04,05）	金塊20000
（15,05）	混合裝甲（ハイブリッドアーマー）

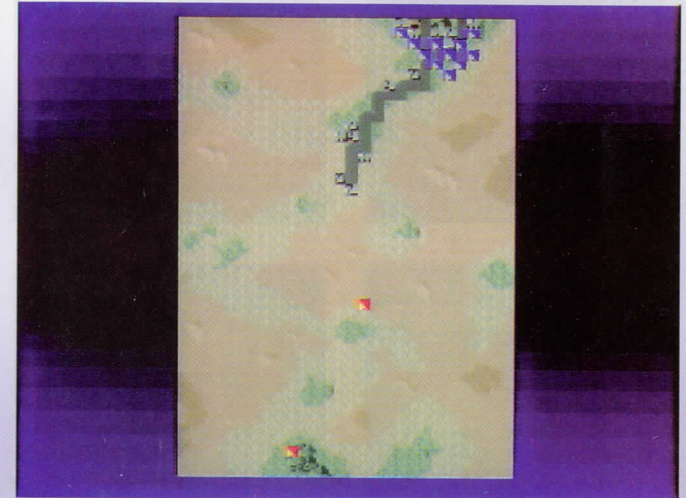












攻略重點〈5〉 戰艦好抵坐

在以前的《超級機械人大戰》之中，所有機械進人戰艦也會有扣EN的情形出現，而且是由登上戰艦開始，在每一TURN也會扣去人物的5點氣力，這點對使用MS系的人物而言是不足為懼的，不過對於巨大機械人的駕駛者而言，這便是一件可怕的事情了！

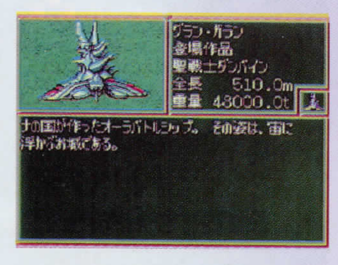
所有巨大機械人的必殺絕招也要有一定的氣力才可以使出的，如果在登艦補充EN而導致不能使用絕招的話，真是一個天大的笑話，所以在以前的戰鬥之中，戰艦的作用多是一座巨大的炮台，不過在《第4次超級機械人大戰 S》之中，這個局面似乎會有一點兒的改變了，因為在《第4次超級機械人大戰 S》之中，機械人在登上戰艦之後，只會扣去上艦時的5點氣力，在以後的TURN數之中，不論戰艦如何移動，人物的氣力也不會再次減少的。

聖戰士的真正底力

聖戰士在《超級機械人大戰》之中，是被一致推崇的機種，因為聖戰士是集大部份戰械人的優點於一身，首先，在戰鬥方面，聖戰士的戰鬥力在機械人之中雖不算是最強的一隻，但是也可進入最強的十大之列；若論其回避能力，聖戰士是回避力便可算是眾機之冠。

而在《第4次超級機械人大戰 S》之中，大家更可以看到聖戰士的真正可怕之處，因為在遊戲之中，敵人的聖戰士之中，有少部份的戰士是可以「HYPER化」的，在機體受到非常大創傷之後，機體本身便會發生異變，而且其HP更加會巨大化，而HP更加會比之前的大增至10倍之數，而巨大化會使機體由本來的S級變為LL級，同樣地，打倒這些戰士得到的經驗值和金錢也會變成和戰艦一樣。











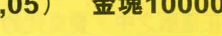
【48】利比路與艾沙姆（リヒテルとアイザム）

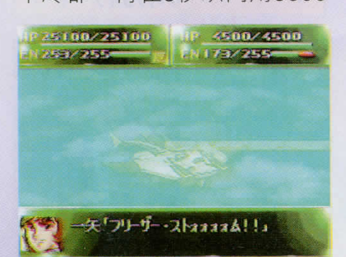
艾莉嘉在一個遇然的機會下，得到了一份艾沙姆以前的研究資料……而在此時，在自軍之中，眾人正在苦思破解艾沙姆的超彈性金屬的方法，終於，給猿丸發現了一個方法，便是先用-250度的低溫將其裝甲冷卻，再在3秒以內用3000度的高熱將之打擊，便可以甲將裝甲破壞，不過，以他們的技術是無法做到的。但在得到艾沙姆研究結果後，大武士的力量得到大大的提升，更可以使出強化的必殺技「必殺裂風正拳突改」。

在這版之中，玩者是可以先到下方將利比路殺死才將艾沙姆消滅的，這樣便可以得到更多的收獲。當艾沙姆被消滅之後，敵人的支緩部隊便會出現，而本來不能動的新亞加瑪亦能移動，在這版的地形而言，使用地圖炮來對付敵兵是最好不過的了！

ITEM

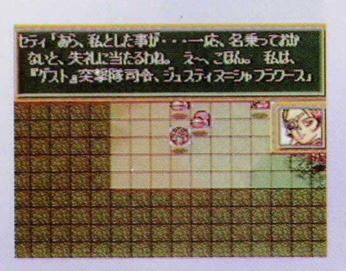
(27,28)	金塊2000
(04,26)	金塊5000
(09,05)	金塊10000

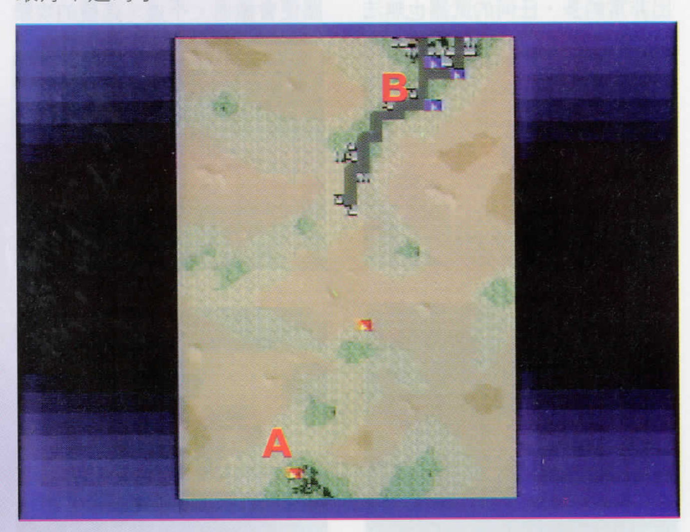












【49】哥洛斯與東・沙剎（ゴロスとドン・ザウサー）

這又是在敵人機地內的戰鬥，而這次的對手是由暗黑大將軍率領的部隊，在機地內的戰鬥最不利的一點是沒有戰艦的支緩，所以一定要盡使用有地圖炮的機械人出擊，而且一定要放他們在十字路口，這樣便可以將多個方向來的敵人消滅。

由於敵人是沒有支緩部隊出現的，所以玩者大可以放心的將自己的機械人任意的安放在任何位置。而最要重視的是那些「機械獸」，因為他們有着非高的HP，而且他們的防禦能力是非常的高，如無必要的話，最好使用巨大機械人將他們消滅，不要和他們作無謂的纏鬥。

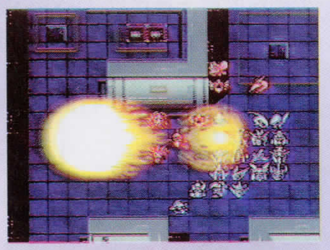
雖然暗黑大將軍不是一般的敵人，但是在這裏他也不是非常厲害的敵人，所以玩者可以大伙兒的和他撕拼，勝利一定是屬你的。

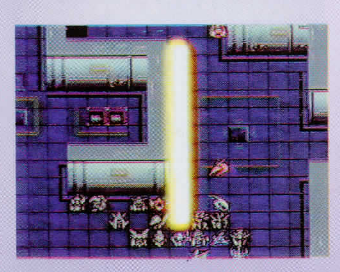
ITEM

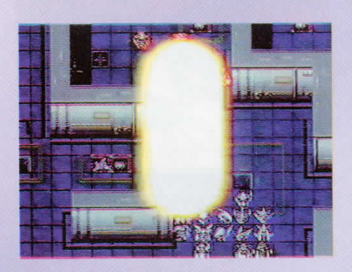
(07,14)	金塊2000
(13,01)	金塊2000
(28,29)	金塊20000
(07,15)	維修套囊（リペアキット）
(17,29)	PSYCHO FRAME（サイコフレーム）

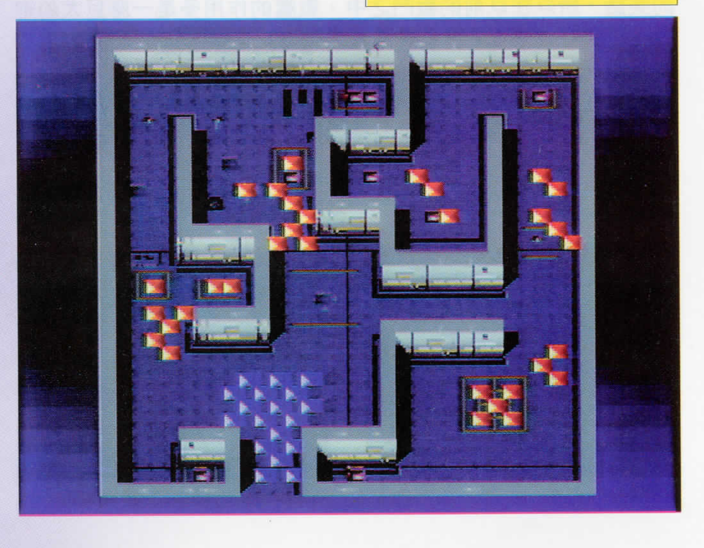












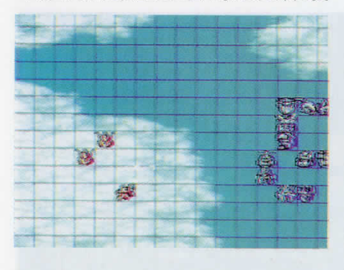


【50】基力馬札羅之風暴（キリマンジャロの嵐）

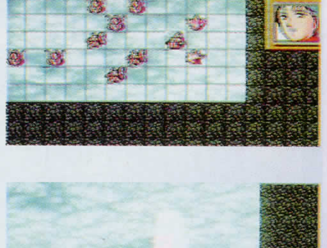
這一版是除了最後之戰之外，在整個遊戲之中沒ITEM的一版，所以玩者可以專心一意的去戰鬥。這大戰的最大目的的是要阻止札米杜夫的奸計，為了這個原因，一定要將布歷斯準將送到議會會場，所以自軍這次的最主要目的是要保護布歷斯準將的安全。

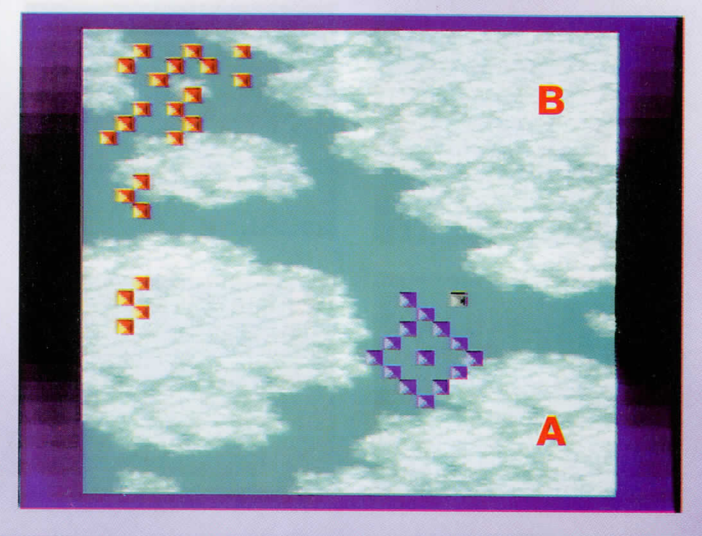
由於亞加瑪是不可以移動的，所以所有的隊員一定要將這隻不會動的亞加瑪好好的保護，但是由於這版之中只有會飛行的機械才可以出動的，所以如想使用ZZ高達的話，便一定要使用先前取得的米諾夫斯基CRAFT（ミノフスキークラフト）不可。

此外，在此版之中出現的科．姆菈莎美是可以利用嘉美尤來說得的，成功的話科便會立刻撤退。但有一點是要特別注意的，那就是敵人大多是有遠距離攻擊的，所以一定要在他們未接時便下殺手，否則一大伙敵人來圍攻的話，自軍便會招架不來。所以，使用巨大機械人來打頭陣是一個非常實用的方法，這樣可以分散敵人的攻擊，亦可以給這些沒有幸運的人物有LEVEL UP的機會。

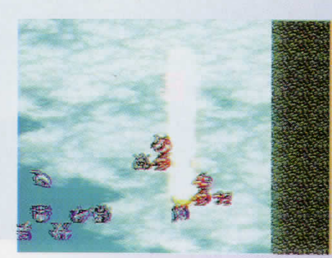












合體／變形過程全集〈5〉超級機械人系的新主角機

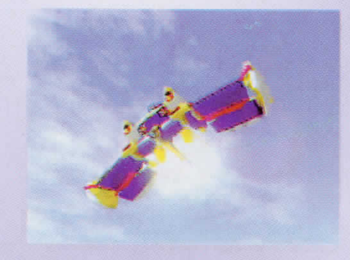
《第4次超級機人大戰》其中一個非常吸引玩家的重點是主角在遊戲的中期時會有自己的新機體，而且這部機體更是主角的親父所製造的，對主角而言，這部機體是他和父親唯一送給他的東西，可是，由於父子之間已近乎毫無拉接觸，所以，收到這份「所謂」的生日禮物反而使主角對父親更加反感。

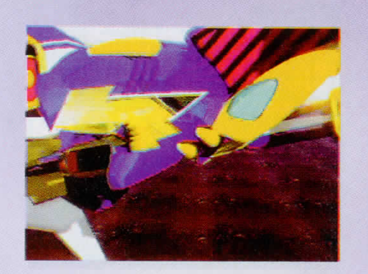
這部機械的主要特色是機體是可以變成飛行形態和戰車形態的，在戰鬥之中，機械人形態是擁有最適中的能力，而飛行形態則有高速度，又有比較高的回避能力，相反地，戰車形態便有高的防禦能力，在不同的地形和戰鬥中，是有着比其他沒有變形系的機械人所不能及的優勢。

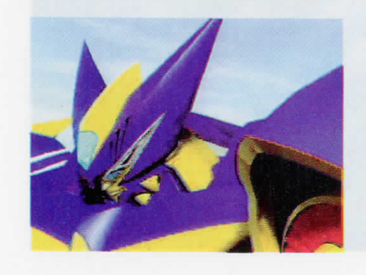
而在攻擊力方面，新機械人的攻擊力是在眾多機械人之中比較高的一個，首先是其「大招」的威力，初期的光線兵器已有5000的破壞力，後期的「計都羅候劍．暗劍殺」更加可以強化至8300的巨大破壞力。

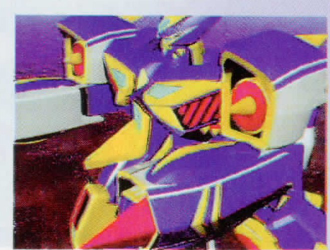




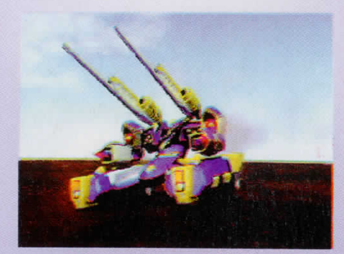












【51】 達喀爾之日（ダカールの日）

布歷斯準將終於也到達了議會的附近，但是仍然要避過泰坦斯的爪牙才可以安全的到達議會會場，所以古華多羅便要成為護法，主角亦要選擇是否參與保護行動，如參與保護行動的話，主角便不能出動作戰。

在作戰之中，其中的一位敵人竟是以往的同伴三輪防人，他是一個非常可怕的敵人，一定要加以提防。此外，在布歷斯準將前進的路途上，有一個左右的選擇，選擇右方便會成功，左方的話便會失敗，布歷斯準將便會被殺！如任務失敗的話，古華多羅便會離隊而去。

在上版中如果說得了科，在這版之中再使用嘉美尤說得話科便會人隊。在第4 TURN時敵人的支緩部隊便會出現在A及B地點，此時，自軍部隊的任是要阻止敵人接近議會大樓。

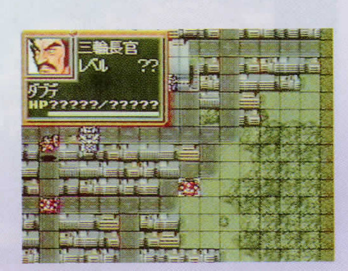
ITEM

(01,01)	金塊2000
(25,05)	金塊2000
(33,14)	金塊2000
(49,23)	金塊5000
(37,02)	金塊10000
(45,10)	ALICE











【52】 TOTAL BALANCE（トータルバランス）

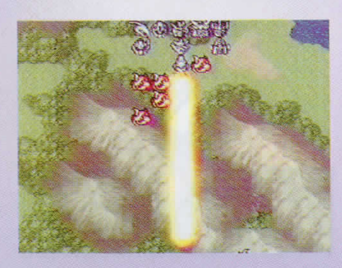
在玩此版之前，玩者一定要做好心理準備，自軍將會受到史無前例的上下夾攻，所以一定要選擇一個非常好的位置來部署兵力，而最好的地方便是上下兩座山和河的交匯點。在這個地方屯兵是可以一眼關七，可以同時對付從各個方向進攻的敵人。

第一點要注意的是由於這版的敵人是BEAM COATING的，所以一定要多用「非光線武器」的機械人出動；另一點要注意的是在版中由黑騎士所駕駛的加拉巴（ガラバ），因為當他受到大損傷時便會HYPER化，而這時加拉巴的HP便暴增10倍！

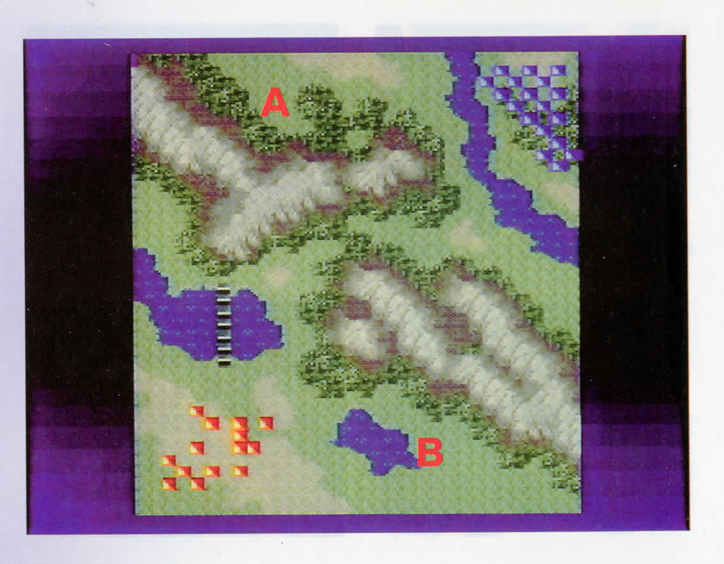
在第3 TURN時，敵人的增緩部隊便會出現在A點，而當基亞（ゲア）受到攻擊而撤退時，在B點的緩兵便會出現。所以玩者一定不可以讓這兩隊緩兵同時出現，否則玩者便會陷入大危機之中！

ITEM

(06,15)	金塊2000
(17,05)	金塊2000
(30,31)	金塊2000
(00,09)	金塊5000
(24,13)	對BEAM COATING (對ビームコーティング)







【54】 新力量（新しい力）

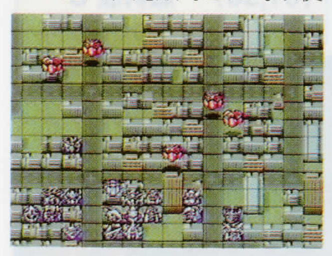
這是一版非常……「易玩」的一版，只要玩者在先前的圖版【21】 佳索之恐怖（ガイゾックの恐怖）之中，不讓香乙被擄便可進入此版。首先只要將使用地圖炮的機體放在左起的第2條及3條橋上，便可以將大部份的敵人消滅，而且，主角在此版時已是可以使用新的必殺技「計都羅候劍·暗劍殺」！

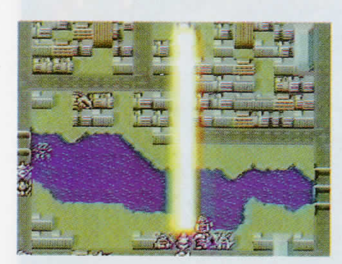
當敵人的賓鐸受到攻擊時，敵人的增緩部隊便會出現在A地點之上，增緩部隊的青騎士和赤騎士（共8隻）是有着很高HP的敵人，所以用幸運消滅的話，一定可以得到很豐厚的「利潤」。

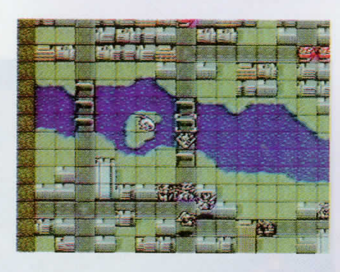
而在敵增緩之後，魔裝機神CYBERSTAR便會出現支緩，在這戰役完了之後，CYBERSTAR便會真正的成為自軍的成員。不過在這時候出現的CYBERSTAR是沒有多大用途的。

ITEM

(05,17)	金塊2000
(37,00)	金塊5000
(37,37)	金塊20000
(31,27)	ALICE
(07,35)	I FIELD發生裝備（Iフィールド發生器）











【56】 特異點崩壞（特異點崩壞）

由這版開始，玩者要面對的敵人的HP將會是高得驚人的30000以上，攻擊力方面更加是出乎意料的強。在這版的初段，在光子力研究所中發生了大事，因為意外而使三一萬能俠得到更加可怕的力量，成為了最強的真·三一萬能俠！

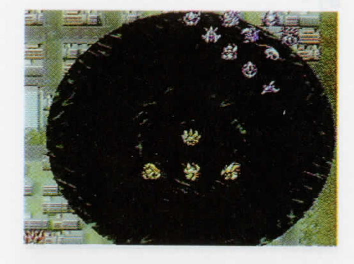
幸而在此版之中，最強的3隻敵機會在中途撤退，所以敵人的最大HP亦只是有32900而已，而且敵人亦未能作2回移動，所以玩者仍可以以比較輕鬆的方法來完成此版。

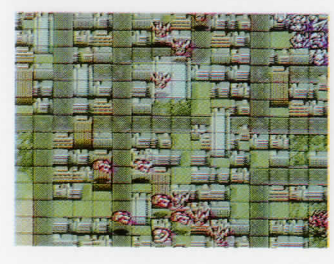
敵人的支緩部隊會在巴拉（バラ）撤退後出現，所以，要在增緩出現前盡量將敵人全部消滅，亦要讓自軍有地圖炮的機械人有回復EN的機會。

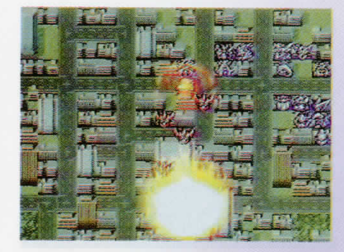
在此版之中，其餘的3部魔裝機神會出現成為隊員，所以，要好好利用他們本身擁有的戰鬥能力，當然包括地圖炮！

ITEM

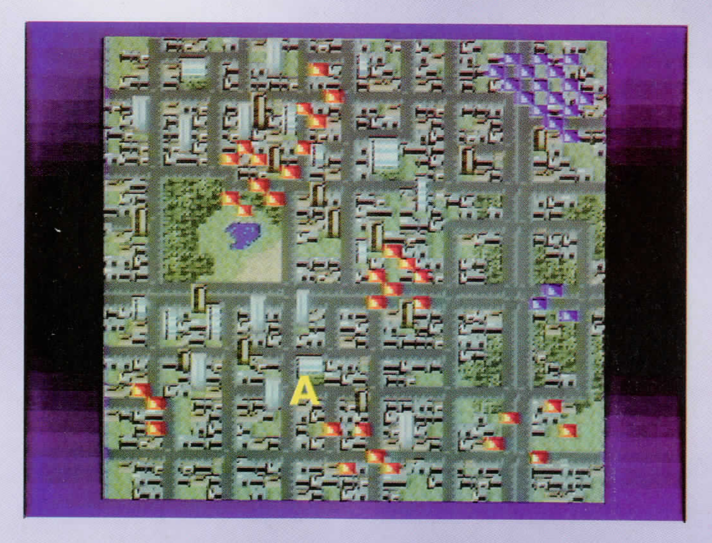
(09,20)	金塊2000
(20,13)	金塊2000
(24,29)	金塊2000
(19,25)	金塊5000
(02,28)	BIO SENCER（バイオセンサー）













【57】光榮的落日（榮光の落日）

如果在之前是放棄了科的話，在【53】 BEYOND•THE•TODO（ビヨン•ザ•トッド）中曾説得洛莎美（ロザミア）的話，在這版之中再一次用駕駛GP03S的戈奧（ゴウ）説得，她便會成為隊友，否則便會成為敵人。

在這版之中，最佳的對敵方法便是以不變應萬變，在原本的地方佈陣，先以ZZ高達對付下方的敵人，而以紳寶3及ν高達來對付右方的重高達MK II，這是最保險的方法。這樣一來，敵人的數量會急速下降，而且在第3 TURN敵人緩兵出現時（A地點），便不會有應付不來的情況出現。

當敵人的數量跌至19或以下時，第2批的敵支緩部隊便會出現（B地點），這時，便要再一次的靠ZZ高達和L．GAIM MK II來應付，而其餘的機械人則可以向上及左方的敵人進攻，兵分三路一舉將敵人全部消滅。



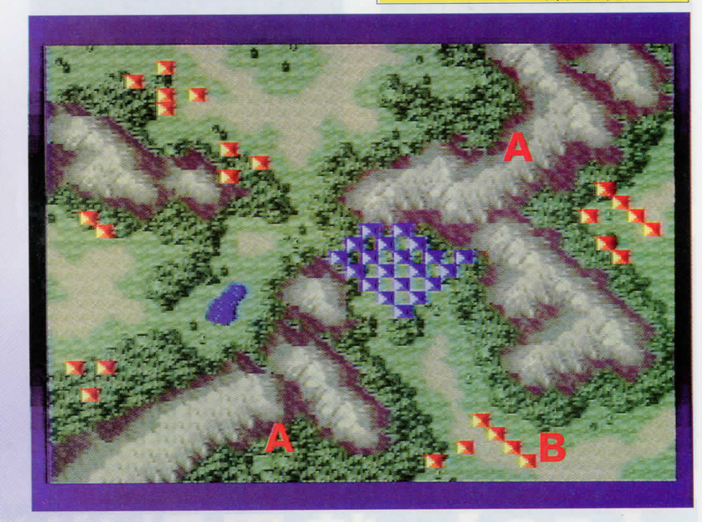
ITEM

(09,11)	金塊2000
(22,25)	金塊2000
(35,19)	金塊2000
(13,01)	金塊10000
(10,12)	維修套囊（リペアキット）
(01,30)	燃料股 S（プロペラントタング S）









合體／變形過程全集〈6〉 雷登

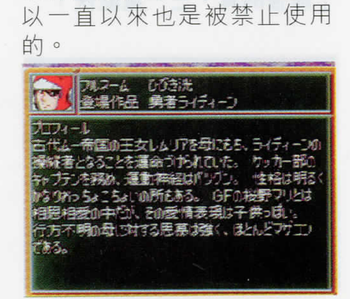
在動畫作品《勇者ライディーン》（勇者雷登）的故事中，「雷登」是一部由古代霧帝國的科學能力製造出來的巨大機械人，而雷登的駕駛員ひびき洸便是古代霧帝國女王的兒子，所以順理成章的成為了這部霧帝國巨大機械人的唯一駕駛者。

在《第4次超級機械人大戰》之中，雷登是一部令人概愛且恨的機械人，因為在遊戲之中，雷登有着一定的戰鬥力，而且攻擊方法多樣化，有近身的攻擊；有光線武器；有射擊的武器有是非常全面的機械人，其初期絕招「GOD BIRD」的攻擊力已是相當的厲害，可是其後期的「GOD VOICE」更是嚇人，唯一令人感到失望的是這必殺技有着一個非常大的缺陷。

「GOD VOICE」的唯一缺陷是在進入最後一版之前，「GOD VOICE」這招是不可以使用超過5次，不然洸便會因為受到精神創傷而不能出戰。這點其實是絕對依據動畫故事而成的。在故事之中，「GOD VOICE」是一種對駕駛者也有傷害的可怕殺著，所以一直以來也是被禁止使用的。















【58】基斯度與調查員（ゲストとインスペクター）

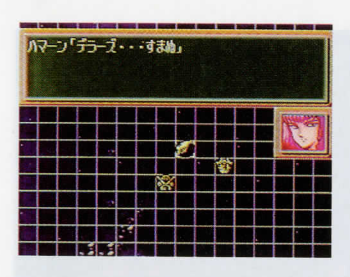
有得必有失，相反地，有失亦必有得，這點此版之中便有很好的証明。在這版之中，自軍會在正下方出現，而第1件要做的事是要往上走，走到中左方的殞石地帶，在那裏自軍會得到很好的保護，因為在第2 TURN時敵人的緩兵會在A地點出現。

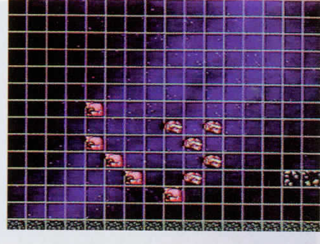
如果在上一版之中能夠説得洛莎美的話，在第3 TURN時敵人的第二輪緩兵便會出現，但如果殺死了洛莎美的話，在這版之中便不會有第二輪的敵增緩出現。如果少了這第二輪的攻擊，這版便可可以輕易的完成了！

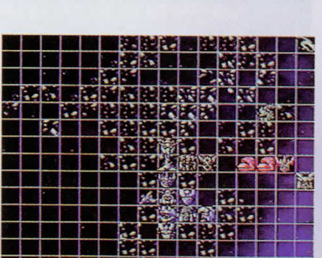
先全力的對付下方的增部隊，再向由上而下攻擊的敵主力部隊，這樣，玩者便可以全身而回，而且可以得到頗高的利潤。不過要設記一點，便是敵人的主力部隊是可以作二回移動的。

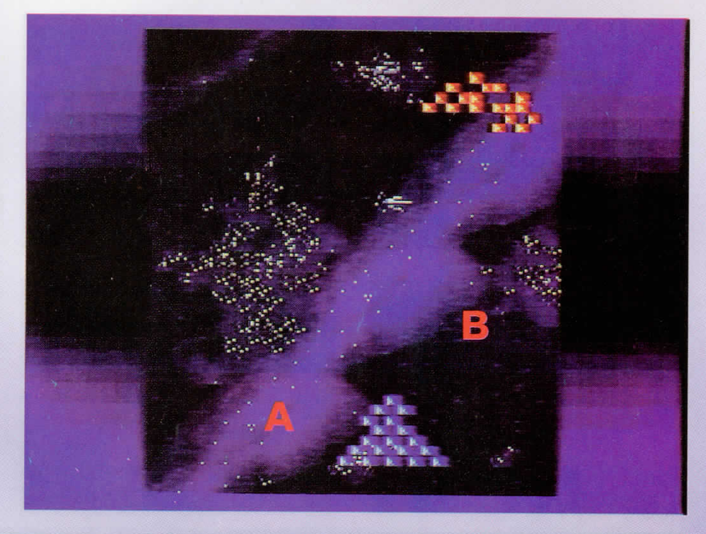
ITEM

（05,28）	金塊2000
（10,01）	金塊2000
（09,16）	金塊5000
（34,23）	高性能雷達（高性能レーダー）
（21,41）	CHOBHAM ARMOUR（チョバムアーマー）









【59】普西達的野心（ポセイダルの野心）

在這版之中，自軍的人員最佳的部署便是在宇宙船塢拉亞萊斯，雖然在第3 TURN時敵人的緩兵會在B地點出現，不過，只是有隻的敵人跟本不足為患，所以這始終是最安全的地點。

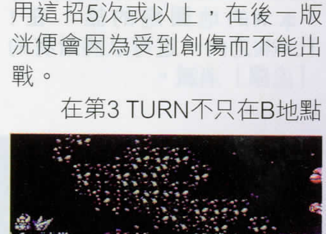
在這版之中，GP03已得到了全裝備的貨櫃，而雷登亦可以使用最後的禁斷必殺技「GOD　VOICE」（ゴッドボイス），不過，如果使用這招5次或以上，在後一版洸便會因為受到創傷而不能出戰。

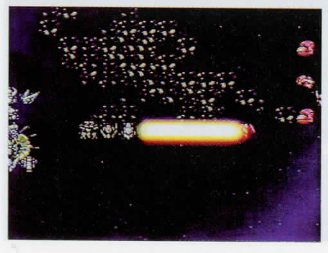
在第3 TURN不只在B地點會有敵支緩部隊出現，就連在A地點也會有敵人出現，不過在之前，敵人的主力部隊之中可以二回移動的人已可以來到自軍前方攻擊，這時使用ZZ高達便可以一次過的將整批敵人消滅。而其他的敵人也可以同樣的手法去對付。

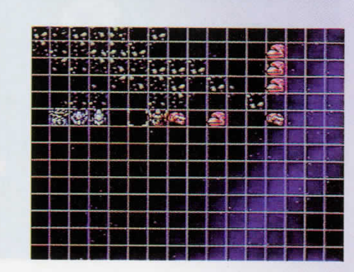
ITEM

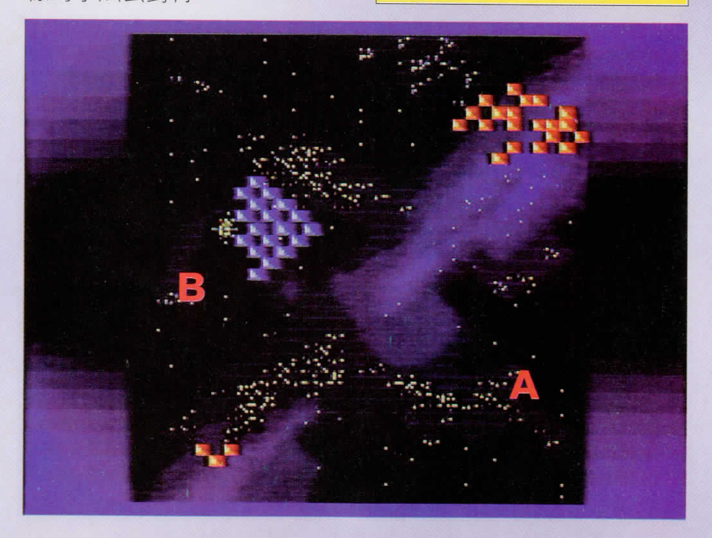
（05,35）	金塊2000
（14,29）	金塊2000
（22,05）	金塊5000
（22,36）	金塊20000
（29,19）	混合裝甲（ハイブリッドアーマー）











【60】リューネ・狂想曲（リューネ・カプリッチオ）

在《超級機械人大戰》之中，最令人無奈的可以算是那些NPC人物了，有時候要令這些NPC人物安全的確是一件非常困難的事情，在這版之中，這情形又出現了，而要保護的人物便是ゲシュペンスト MK II了。

由於在第2 TURN時リューネ會在A地點出現，而且會向自軍攻擊，所以在開始這版時，應把隊員移向中間的位置，而在第1 TURN完結時將CYBERSTAR移向左方的A地點，以之向リューネ説得。成功的話，リューネ便會立刻撤退。

在第4 TURN時敵人的主力支緩部隊便會出現在B地點，由於大部份的人物也可以作二回移動，所以要特別提防。而自軍的作方法應是先全力對付支緩部隊，再對付右方不可以作二回行動的暗黑大將軍一伙。這方法概可輕易消滅敵人，又可以保ゲシュペンスト MK II的安全。

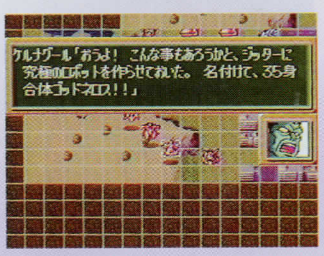
ITEM

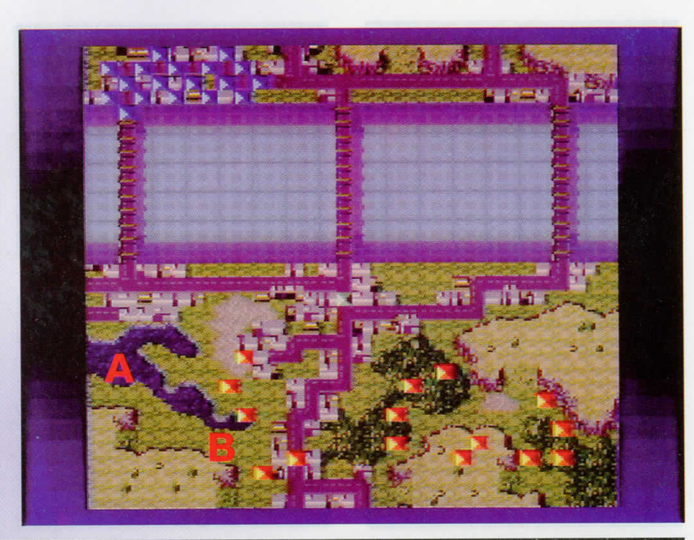
(06,07)	金塊2000
(15,13)	金塊2000
(24,07)	金塊10000
(16,04)	BOOSTER (ブースター)











【62】救出（救出）

如果可以成功的説得m_一f的話，便可以進入這一版，可是在這一版中可以使用的機械人只有3部，分別是リューネ的ヴァルシオーネ R、マサキ的CYBERSTAR、前來支緩的サフィーネ和她的愛機ウィゾール改，這3部機械全部屬魔裝機神，所以攻擊力是不弱的，可是由於防禦能力比較差，所以最好是守在上方的殖民星上等待敵人的到來。

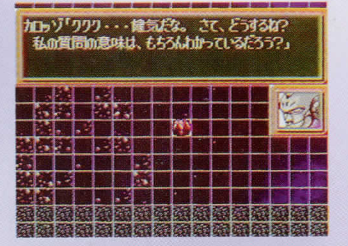
其實這戰是要救出被擄的碧西雅（プレシア），而元凶便是這版之中最強橫的「鐵面具」，他所控制的「拉夫列西亞」（ラフレシア）是異常的厲害，如非集3人之力便不可以將這部「拉夫列西亞」消滅。

至於在左右兩方的敵人，其實是可以不加理會的，因為使用CYBERSTAR和ヴァルシオーネ R的地圖炮的話，在1 TURN之內一定可以將所有的「流羅」消滅。

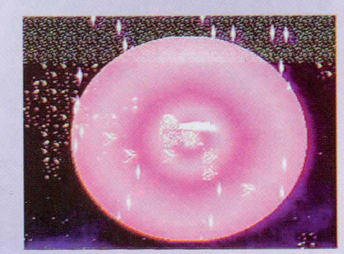
ITEM

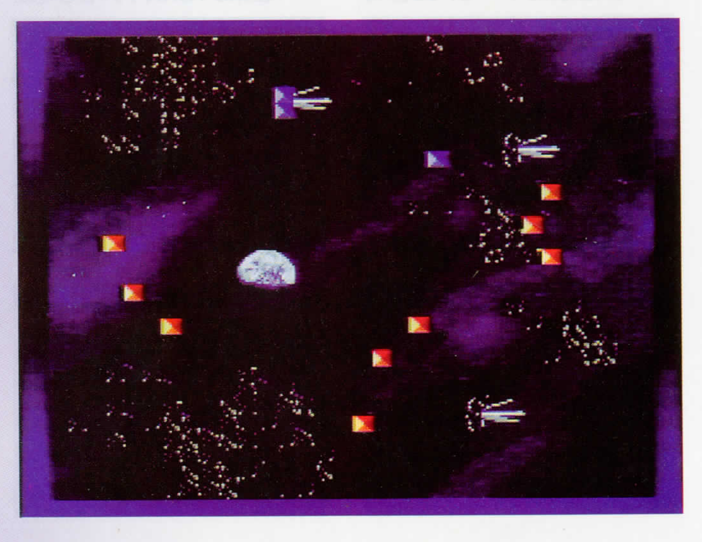
(06,22)	金塊5000
(09,00)	金塊10000
(18,12)	金塊20000
(19,24)	MEGA BOOSTER (メガブースター)













【64】突破包圍網！（包圍網突破！）

這一戰是自軍第一次與普西達的正面接觸，而在這版中會發生的EVENT其並無特別，所以玩者可以專心的部署作戰計劃。這版中的敵人全是有着非常高防禦能力的，而且裝甲是異常的厚，所以一定要借助ZZ高達和L・GAIM MK II的地圖炮來先將敵人的HP削弱，再使用巨大機械人來將他們解決。

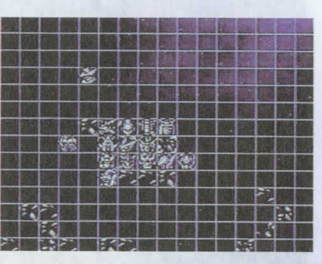
玩者不要以為這次又是將自軍的軍力集中在左方的殖民星上，因為在第2 TURN時敵人的緩兵便會出現在A和B地點，如果玩者將軍力集中在殖民星上的話一定會傷亡慘重。而最佳的屯兵地點是自軍出現地點右方或下方的殞石群中。

雖然說要借助ZZ高達及L・GAIM MK II的地圖炮來攻擊敵人，但是不要過分地使用，因為在很多時要他們來長距離的支緩，所以汞要「用到咁盡」！

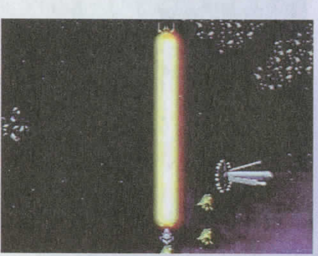
ITEM

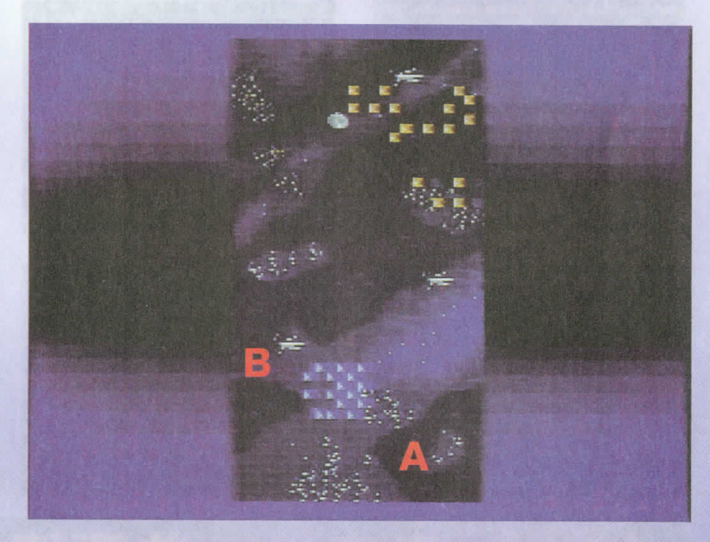
(19,08)	金塊2000
(02,09)	金塊5000
(03,34)	金塊5000
(10,41)	金塊10000
(17,44)	金塊20000











特殊出生日期及其精神能力

在《第4次超級機械人大戰 S》之中，主角的LEVEL真是遊戲的一個非常的點，主角的能力足以影響全個遊戲的程，而主宰主角一切的便是他的出生日期了，大家可能已利用過上期刊出的兩個有奇跡的出生日期了，效果滿意嗎？滿意的話，那便好了，但是如果仍然不滿意的話，那麼以下的11個特殊出生日期一定能令各位感到滿意的。

在不同的月份，有不同的精神能力是《超級機械人大戰》最吸引人的地方，而以下的出生日期之所以有着與眾不同的精神能力，是因為這些精神能力原來是一些這個遊戲的工作人員的真實出生日期，所以這些出生日期是特別製作出來的，而其中更有在超級任天堂版非常出名的「9月2日 O型血」。

相信在這11個特殊出生日期之中最令人感到可笑的是「自爆」這個精神能力了，大家也十分清楚，如果主角死了的話便會GAME OVER，那麼，「自爆」這個精神能力的用意是在於……

(1月29日　血型：B)
加速(01) 根性(03) 熱血(09) 手加減(16) 閃避(20) 奇跡(39)

(2月9日　血型：A)
探索(01) 加速(08) 攪亂(13) 隱身(18) 再動(28) 奇跡(39)

(3月13日　血型：B)
加速(01) 威壓(05) 熱血(20) 自爆(30) 氣合(40) 奇跡(45)

(4月11日　血型：O)
加速(01) 閃避(05) 幸運(10) 氣合(20) 熱血(20) 奇跡(35)

(4月29日　血型：A)
自爆(01) 加速(05) 必中(40) 氣合(42) 魂(45) 覺醒(48)

(6月25日　血型：AB)
氣合(01) 熱血(05) 集中(05) 足枷(16) 魂(30) 覺醒(45)

(8月12日　血型：A)
幸運(01) 氣合(01) 覺醒(20) 攪亂(30) 奇跡(45) 魂(50)

(9月2日　血型：O)
補給(25) 信賴(25) 閃避(25) 隱身(25) 攪亂(25) 奇跡(25)

(11月11日　血型：B)
熱血(01) 閃避(01) 加速(04) 幸運(10) 自爆(12) 奇跡(25)

(11月16日　血型：AB)
足枷(01) 熱血(03) 閃避(05) 幸運(08) 氣合(17) 魂(37)

(12月24日　血型：B)
集中(01) 加速(02) 閃避(04) 手加減(08) 鐵壁(10) 魂(27)



【65】在亞古捷斯消散（アクシズに散る）

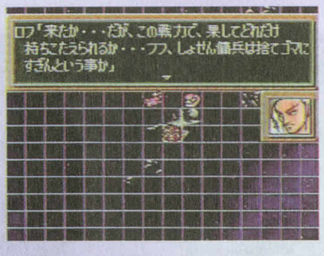
單看這版的名字已知這一戰的地點是在亞古捷斯，而在右上方出現的自軍要在第一時間逃到左方的殞石群之中，因為在敵人的增緩隊之中，其中一隊是在右上方出現的。

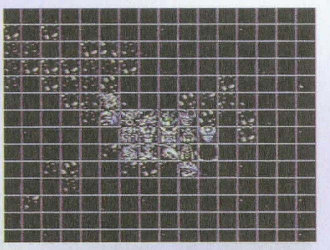
而敵方第1隊增緩部隊是在第3 TURN在A地點出現，而且大部份也可以作二回移動的，而如上所言，在上方的殞石群中屯兵的好處在此時可以看到了，在這個地方可以將敵人向上引，自軍可以來個「守株待兔」。

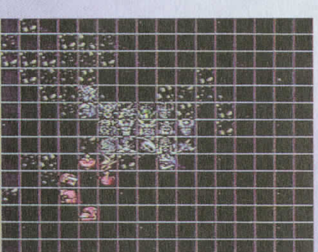
而在第5 TURN時敵人的第2及3支緩部隊會分別在B及C地點出現。在這批敵人的軍力下，自軍實在是只有死路一條，幸而洛夫（ロフ）在此時會將四部最強的敵機撤走，這樣，生路出現了！自軍要趁此機會發動全部的機械人攻擊，要以最快速度將所有敵人消滅。

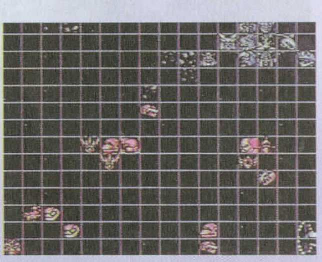
ITEM

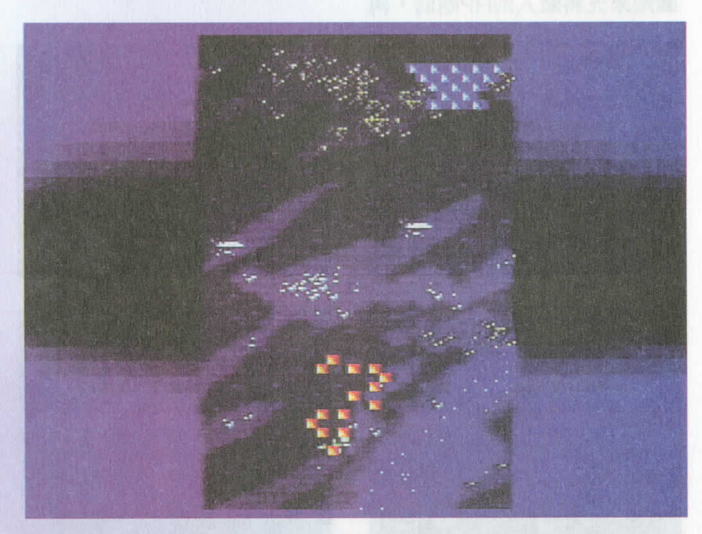
(13,41)	金塊2000
(18,18)	金塊5000
(12,22)	金塊10000
(13,07)	PSYCHO FRAME（サイコフレーム）











【66】奧度拉＝普西達（オルドナ＝ポセイダル）

自經過亞古捷斯一戰，DC軍已被消滅，現在的唯一目標便是普西達軍的基地，而這版的地點便是普西達軍的最後防線，所以在這版之後便會是到達普西達軍的基地——火星！

在這一版之中，玩者唯一可以容身的地方便是左上方的「灰色地帶」，只有這裏才可以避開所有的敵人緩部隊不過在這個地方屯兵唯一不妙的是玩者要一氣對付從三個方向前來進攻的敵人。

這戰役之中敵人的增緩部隊會分兩次出現，分別是在第2 TURN時的A、B、C位置，而在敵人數目剩下19隻以下時，第二隊的敵支緩部隊便會在D、E、F地點出現，而且有一點是要非常小心的，便是敵人是全有二回移動的，玩者一定要事先計算一下敵人可以前進的路線。

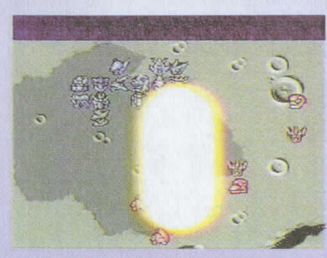
最重要的一點，在「假」普西達死後，真的便會出現，小心！

ITEM

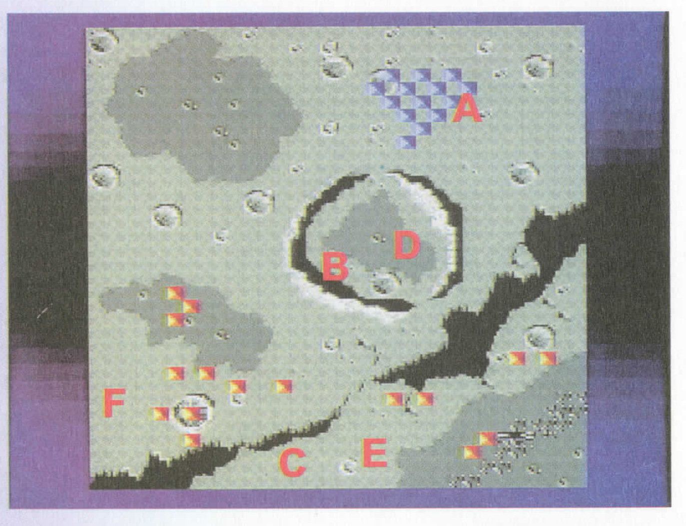
(18,05)	金塊2000
(31,32)	金塊2000
(01,23)	金塊5000
(04,00)	金塊10000











【70】荒野之死鬥（荒野の死鬥）

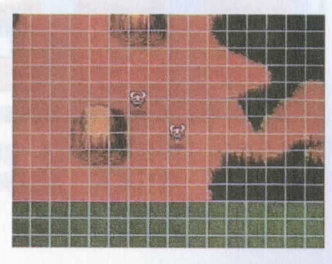
終於也到達火星了，亦到了最後決戰的時了，在這版之中，玩者在最初只可以派出10部機械人出戰，不過不要擔心，因為在第 2TURN時，本來分開戰鬥的A、B隊會再一次的會合，在前來會合的A隊之中，除了亞寶之外，玩者更可以多選擇6部機械出場（B地點）。

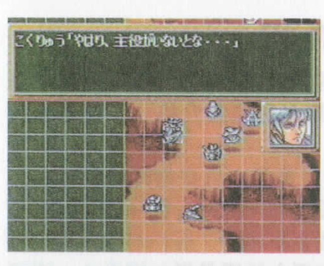
不要以為自己有緩兵便不可一世，因為敵人的緩亦非善類，在第1 TURN時敵人的支緩部隊便會在A地點出現，不過這次的支緩又真的是差了點，只是給玩者POWER UP而已。反而在戈洛斯（コロス）被擊倒後出現的人支緩部隊便完全不同了（C地點），攻擊力強大之餘更有超長距離的攻擊，是極厲害的敵人。

在第2 TURN出現的亞寶等人要特別小心上方的敵人，應要立刻向下移，否則非死即傷。

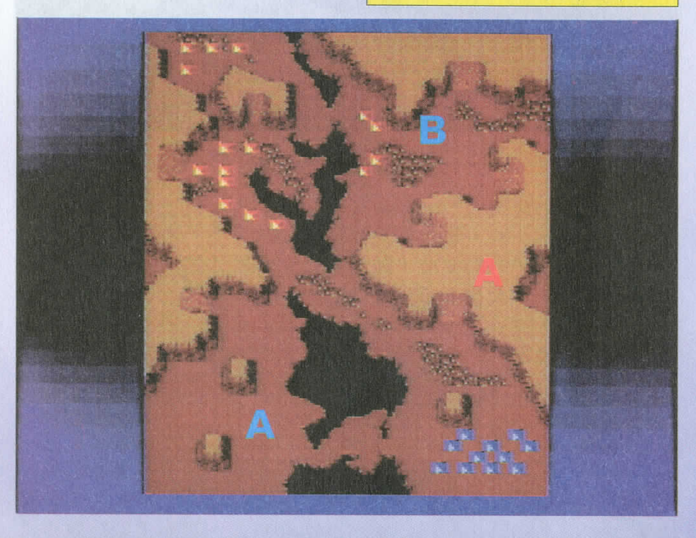
ITEM	
(24,08)	金塊10000
(31,18)	金塊10000
(07,37)	金塊20000
(28,40)	金塊20000
(12,23)	花狄瑪（ファティマ）











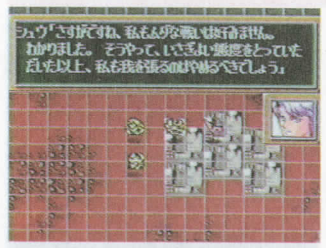
【72】火星之決戰（火星の決戰）

漫長的戰鬥終於到了尾聲，在敵人火星的基地之上，全都是HP高於30000的敵人，而且全是可作二回移動的，自軍的部隊是在正中下方的地方出現，而敵方的機械人會向下移動迎擊，所以玩者不用心急上前，反而要以靜制動，這樣可以收到更好的效果。

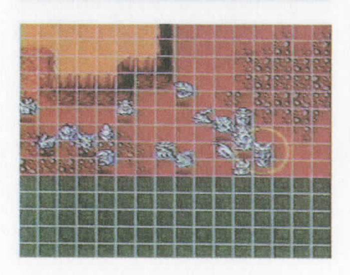
在這一版中，最重要的是使巨大機械人能夠發揮出最大的力量，所以一定要派出有「激勵」這種精神力的人物出場，因為憑着，這種人物，可以使本巨大機械人的駕駛者不用消耗本身的精神力便可以發放出必殺技，是非常重要的作戰方法。

當玩者將畫面上所有的敵人消滅後，敵方增緩部隊便會出現在A地點，不過，這次的敵人比之前的更強大，而主腦巴拿（バラ）亦會再一次出現，只要他的機體受到一半以上的破壞，其餘的6部敵機亦會在B地點出現。

這版的最佳攻略法是一定要先消滅所有的敵人才對付巴拿，之後所有的隊員入艦補EN，以艦的速度和巴拿「遊花園」，帶他到圖版的下方，再將他「殺害」，這樣做可以避免和最後出現的敵人作戰。













超華麗的SLG

GOTHA 2・天空之騎士



製造商：光榮
售價：6800日圓
容量：CD-ROM

故事背景：

這個故事是發生於一個有反重力物質的世界上。經過一番努力後，這世界上的人類終於懂得使用這些反重力物質，繼而製造出一些能浮於空中的城市，而這些人類亦利用飛空艇來作穿梭各城市的交通工具及作搬運貨物之用。

然而某一批人為了從其他人身上得到更大的利益，便組織了一個叫「海賊黨」的強大組織，而其他國家為了自保，便聯合起來組織一個叫「都市國家聯合體」來作對抗，終於「海賊黨」被解體，可是這亦是第二戰場戰爭的開始。

當跟「海賊黨」戰鬥時各國家的科技皆大大提高，正因如此，打敗「海賊黨」後某些國家的當權者便想以自己國家的科技去攻打其他都市。然而這場戰爭還把沉睡於神聖大陸的巨大戰艦喚醒，由於其內部之程式是會自動找尋敵人，繼而這戰艦就把大部份的浮空城市破壞，而各國也傷亡慘重，也把這場戰爭畫上休止符。

而其他的生還者唯有跑回地上繼續生活，但因各大陸被破壞的關係，星球的蓄水量也急劇下降，而食水便變了非常重要的東西。然而還有一個地方還儲有大量的食水，這就是神聖大陸，可是它被巨大戰艦的防禦系統所保護，任何人也接近不到。就在此時，一位受「皇王」之命的人把那防禦系統破壞，而且還負責管理那大陸的食水。

過了若干年，由五位皇王所領導的皇王國便與同盟國結盟，各取所需。但由於人口激增及科技的發展引至食水不足，更引發起其他對皇王國的不滿情緒。就是這樣各地又起了反亂之火，他們還組成了一個反亂國，處處與皇王國為敵。就是這樣，這世界再次進入戰亂的時代。

遊戲介紹

基本上光榮所設計的GAME皆以遊戲系統複習見稱，當然這隻GAME亦不會例外。首先就讓筆者在這裏介紹一下那遊戲系統。

首先於每個STAGE開始之前於畫面上只有指揮艇的存在，其餘飛船的位置是需要玩者自行設定的。這個可從「船之配置」這指令去執行。如果想知道敵軍或我軍各艇之資料的話，可以按「情報」這指令。而於出擊前，各艇之武器是可以轉換的，這可利用「裝備」這指令，而每種機種能攜帶多少武器是由其積載力所影響。

至於進入STAGE後，各機便可使用它的移動數值作移動，如果移動數值扣光的話即表示這隻艇於這TURN內已不能再移動。除了要注意各機的移動數值外，還要注意那耐久力，其實這就是HP，扣光之後就會被擊落。

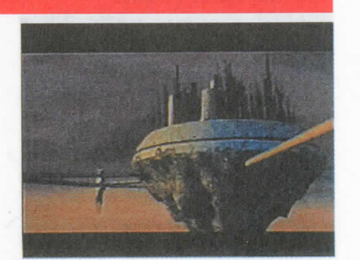
而那指揮艇是比較特別的一種戰機，因它是可以組成及解除隊形的。而除非那版是有保護任務，如果不是的話指揮艇被擊落的話是會引至GAME OVER，故要小心使用。

華麗的OPENING









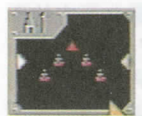








攻擊隊形



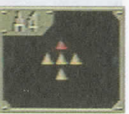
典型的突擊隊形，雖要有攻擊力頗大的指揮艇，而且防禦力較低



把戰機一字形排開，可於接近敵軍時作一個大包圍



移動力較低的一種隊形，但比起上兩個隊形有較高的防禦力



這是一個既有高攻擊力，又不會減低移動性之隊形

輕形戰鬥艇

靈活程度跟哨兵艇差不多，但擁有較強的攻擊力



防禦隊形



當自軍的指揮艇防禦力較弱時，大可用這隊形作保護



以這斜線隊形迫近敵軍時，可以用車輪戰法攻擊



用這隊形時最好把重形戰鬥艇放於最前，用以增加其移動力



絕對是全防守形隊形，敵軍很難對指揮艇做成傷害

汎用戰鬥艇

實力非常平均的一種戰艇，所以使用率也頗高



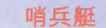
各戰艇介紹

指揮艇

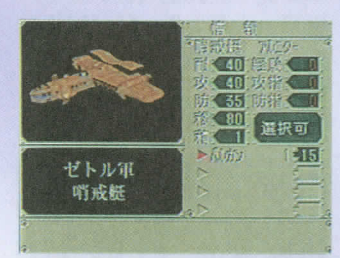
簡直是戰鬥艇們的核心，因只有它才可以組成隊形



哨兵艇



攻擊力較弱的一種戰艇，但勝在較靈活，易於打遊擊戰



重形戰鬥艇

雖然擁有強大的攻擊力及防禦力，但移動力奇低



輸送艇

各戰艇的「聖物」，因它可為其他戰艇修理

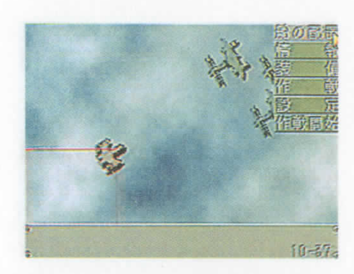


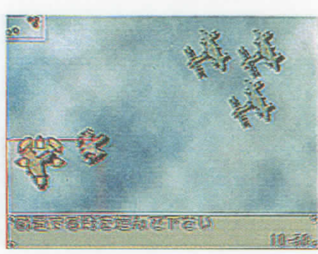
發端

由於這只是遊戲中的第一版，故其作用只是給玩者熟習一下那遊戲的操作系統，故而難度亦比較低。先說說於這版兩軍之實力及戰機之分佈。首先自軍有一架指揮艇是必需出擊的，這架指揮艇的積載數值有3，即是可以帶三種武器出戰。而玩者最好在出擊之前調查一下自軍各機所攜帶的武器是否適合這場戰鬥。例如於遊戲剛開始時指揮艇所設定的自動反擊武器是來福槍，雖然這武器的攻擊力是數一數二的，可是並不適合做自動反擊武器，因為它的攻擊範圍實在太窄，故常都會有反擊不能的情況現，那只可於己方主動攻擊時才可使用。

除此之外，自軍還可以帶多一架哨兵機出戰，而哨兵機只可帶一種武器出戰，故攻擊力亦較弱，但正因它的重量比較低，所以移動力也較高。

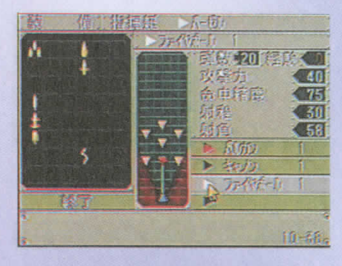
而敵軍方面只是有三架哨兵機，而且還向着版圖的右上方逃走。它們的攻擊力可說是低無可低，只可對自軍的指揮艇做成三至四點之傷害，所以盡量把它們愚弄夠才擊落吧。

















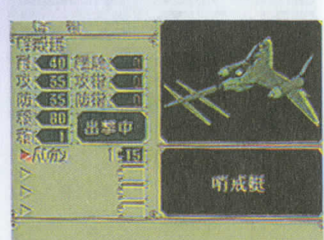
向着永遠

到了第二版，敵軍的指揮艇也於告出現了，而且跟我軍的指揮艇之實力非常接近。不單如此，連其他戰機的實力及數量也大同少異，所以這場戰鬥只要小心點及懂得利用戰術的話要取勝是並不困難的。

首先於STAGE的開始，敵軍已集結於版圖的右上方，而兵力方面除了於上文所提及那一架指揮艇外，還有四架哨兵機在旁，而且一開始已組成A1形的隊形，這隊是屬於攻擊隊形之一，是以中間的指揮艇為主力，兩邊的哨兵機作協助。至於我軍兵力方面，指揮艇是必選的，另外於版圖之左下方也有兩隻我軍之哨兵機。除此之外，玩者還可以選多兩隻哨兵艇出戰。

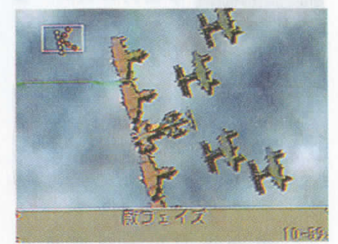
雖然大家都有五隻戰機於版圖上，但如果玩者亦想組成一隊有五機之隊形是比較困難的，因為要把版圖左下方的那兩隻戰機移上來可要不少時間，到隊形還未完成前敵方已攻到過來了。所以最理想是用人釘人戰術，用實力差不多的戰機與對方對抗，那麼會取勝的機會比較大。

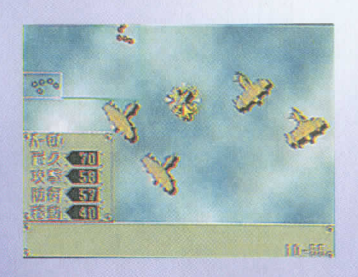


















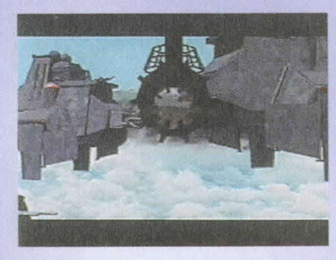
天空之底

由於這世界在若干年前受到巨形戰艦的破壞，引至全星球的儲水量大大減少，所以現時水是最寶貴的東西。而玩者今次之任務就是要保護一架皇王軍的運水船到其目的地。

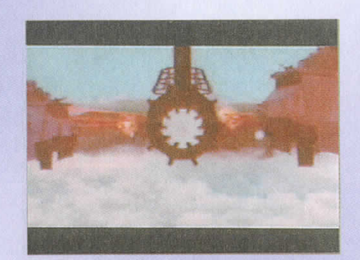
跟第二版一樣，STAGE一開始就已有一架指揮艇於場中，而在它之右方就是今次要保護的目標—運水船。而玩者於這次任務除了可使用指揮艇外，還可用多兩架哨兵機。至於敵軍的軍力方面，亦是跟我軍一樣，有一架指揮艇及兩隻哨兵艇來攻擊運水船。

正因這個STAGE之版圖實在非常之細，故兩軍的矩離實在是少得可憐，所以遊戲一開始敵軍便可以接近運水船，而且運水船是沒有任何移動力及攻擊力的，故這是一件非常危險的事。又因版圖是這樣細的關係，根本沒有足夠時間讓玩者去組織隊形，所以還是不要冒險了。

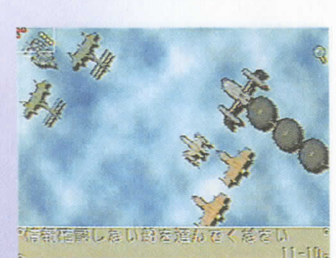
由於敵軍一開始就會用火力較強的指揮艇向運水船攻擊，故攻略此版最緊要的是一開始就把自軍的指揮艇移到運水船前，用來擋着敵軍之攻擊，還可以即時作出反擊。再加上用其餘兩架哨兵機之夾攻，大可把那指揮艇擊落。

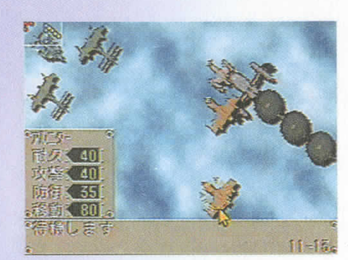


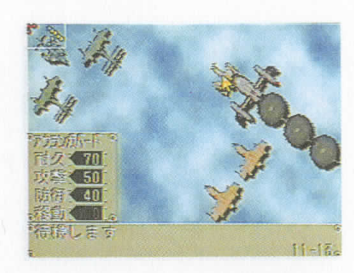


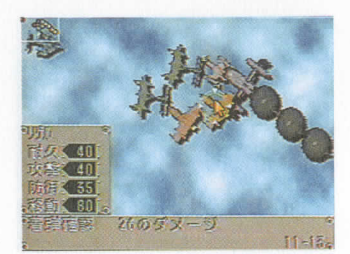








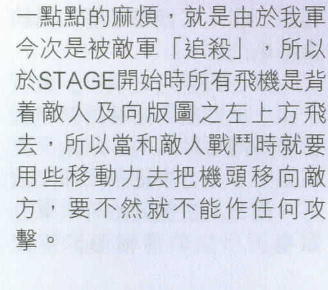




天與地之結果是……

千辛萬苦才把攻擊運水船之敵人打走，眼見就快把它護送至要塞處，可惜敵人冤魂不散，又派第二隊戰機來攻擊我們，於是第二場戰鬥亦告開始。

跟上一個STAGE一樣，這次仍是要保護那隻運水船。而這STAGE一開始便帶給玩者一點點的麻煩，就是由於我軍今次是被敵軍「追殺」，所以於STAGE開始時所有飛機是背着敵人及向版圖之左上方飛去，所以當和敵人戰鬥時就要用些移動力去把機頭移向敵方，要不然就不能作任何攻擊。

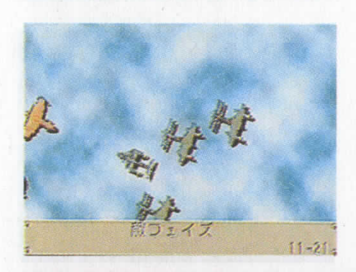


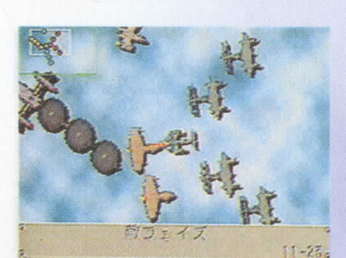
至於敵軍之軍力方面，亦是跟上一個SATGE差不多，都是一隻指揮艇帶四隻哨兵艇，由版圖之右下方迫近。然而玩者可不要掉以輕心，以為它們是上一個SATGE的那些貨色，今次它們的攻擊力及防禦力也被大大提高。

至於船之位置分配亦是攻擊這版的重要一環。於遊戲開始時指揮艇是被放於運水船之北，故此距離敵軍非常遠，這使它很難執行那保護任務。故此，為了填補這個不足，必須把兩至三隻哨兵艇放於運水船之南，以當着敵軍之攻擊。











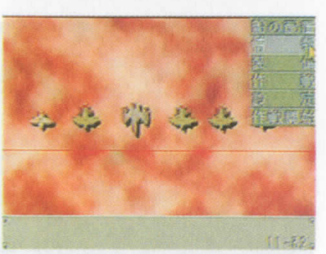
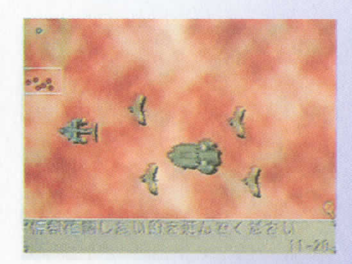
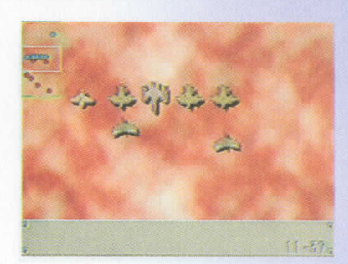

襲　擊

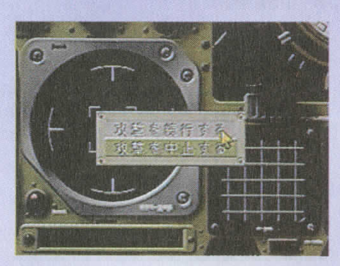
呼……，終於可鬆一口氣，因為已把那非常重要的運水船送到要塞處。之不過上級是不會給你任何空餘時間去想別的東西，因為第二個任務又來了，而且這次是攻擊敵軍之運輸船。

經過兩STAGE都是要保護運水船，今次終於風水輪流轉，這次之任務是攻擊敵軍的運輸船。而且由今個STAGE開始，那隻可以替戰友修理的輸送艇便加入戰鬥。不單如此，還有戰鬥艇及輕形戰鬥艇的加入。它們的戰鬥力當然會比哨兵艇高，而且還可攜帶更多武器，例如戰鬥艇就可以攜帶三種武器，真是非常利害。至於敵軍方面，除了有一架指揮艇外，還有四架輕形戰鬥艇把運輸船包圍。

由於這個版圖是一個長方形之版圖，所以使用A2隊形是非常適合的。因為這是把戰機一字排開的隊形，自軍便可由版圖之上方向敵軍迫過來，使它們無路可走。而當自軍與敵軍接近時，便可把隊形解散，再把敵軍重重包圍。還有一點非常重要的，就是這版有一個分枝。電腦會於戰鬥中問你繼不繼續戰鬥，而筆者就選擇繼續戰鬥。



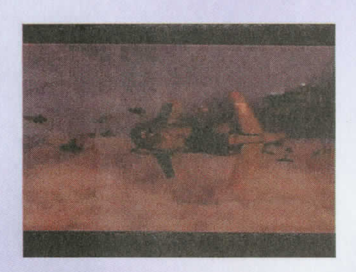

護衛任務

當玩者於第一個STAGE選擇繼續戰鬥的話，跟着就會進入這個護衛任務的版圖。然而今次亦是一個保護任務，而且要保護的目標，更是皇王所坐的運輸船。

當遊戲如剛開始時，只見有一大敵機向着運輸船追過來。於最後方是一架指揮艇，指揮艇之前有三架戰鬥艇，再於指揮艇之前有四架哨兵艇。至於皇王所坐的運輸船也不是全無防禦的，會有兩架重形戰鬥艇於它後面作保護。

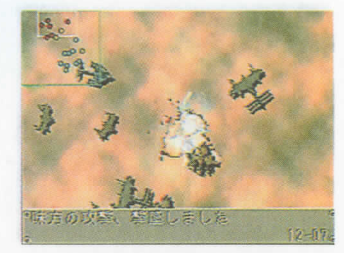
至於我軍方面，今之又有新的戰機加入了，這就是跟指揮艇一樣，可攜帶三種武器的重形戰鬥艇。

跟「天與地之後果」這版一樣，於遊戲開始時所有戰機都是背向着敵人的，所以又要花很多移動力去把船頭移向敵方。而且於遊戲開始時敵軍已跟皇王所坐的運輸船非常接近，而那兩隻重型戰鬥艇又不能捱很久，故玩者要選擇一些移動力較高的戰機。那麼那像「空中烏龜」的重形戰鬥艇最好就不要選它們出戰了，要不然機身還未轉好運輸船已被擊落了。

















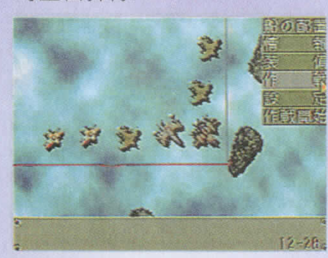
偵　察

由於負責保護皇王所坐之運輸船的那兩隻重形戰鬥艇在一次戰鬥中被敵軍所擊落，故以後的護衛任務就落在主角一行人身上。然而今次運輸船就要經過一個滿佈空雷的空域，而為免皇王受到傷害，故他們就要充當掃雷兵，把這個空域的空雷掃除。

基本上這一版可以說是對玩者耐性的大考驗，因為這裏的空雷數目起碼有十數顆，而且它們的耐力也有差不多70，故是非常難纏的。然而玩者在攻擊空雷時要加倍小心，要跟空雷保特一段距離，不然就會於下個TURN給你一個埋身大爆炸，如果被炸之對象是小小的哨兵艇的話，很可能會被它擊落。

而那些重形戰鬥艇於這個STAGE可以一展身手了，雖然它們行動比較慢，但勝在攻擊力夠強，可以很快把畫面中之空雷掃光。而其實玩者是沒有必要把所有空雷掃除的，只要把航道中的那些清除便可以了。

如果玩者覺得那運輸船很不聽話，在空雷未清除好就急不及待的沖前去送死，大可用哨兵艇頂着它的去路，待把空雷清除好才放它出來。





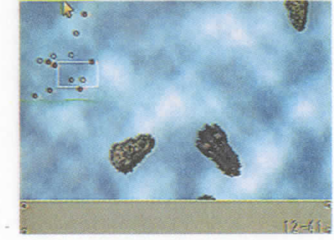














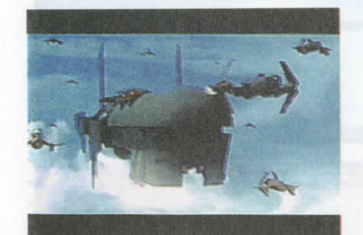
曳航

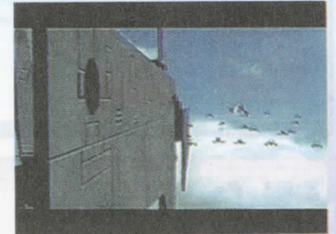
當完成了護送運輸船這任務後，上級又有第二個保護任務去執行，這就是要保護空域中的一架無人戰艦。

可能這架無人戰艦上載有一些非常重要的東西，所以敵軍派了共十架戰艇前來攻擊。它們共有兩架指揮艇，而每一架指揮艇也帶着四架戰艇，而且於遊戲開始時已組成A1隊形，一前一後的前來進攻。前面那隊有四架輕形戰鬥艇，於後面那隊則有四架戰鬥艇，所以實力是非常之強的。

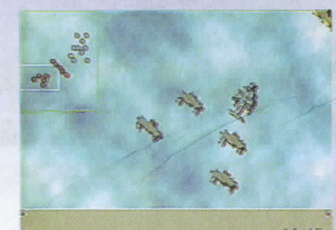
自於我軍方面，於這時亦可以用兩架指揮艇出戰了，但於此版中仍未可以使用兩個隊形，因為版圖太窄了，可以放至戰艇的地區就只有版圖中那小小的右上角，要放十架戰艇已可不是一件易事哩。

基本上玩者攻略此版時會很遇上一定的困難，例如敵方火力太強而自軍又沒有機會組織隊形，但也有解決方法的。就是把移動力較低的戰艇放於接近無人戰艦處，而可把移動力較高的放遠些少也不緊要。這樣如果敵人攻過來也可用重形戰艇立即作出反擊。

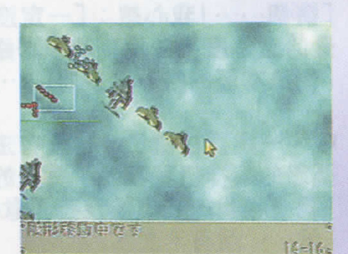
















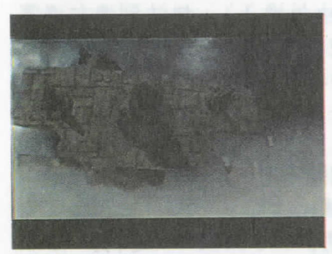
基地奪還

輕過一番苦戰後，終於也完成任務。而到了此版，玩者的任務是要取回我軍被反亂軍攻佔了的基地。

首先在基地前，敵軍已放至了大量炮台來包圍基地，以防我軍入侵；而且於炮台前更有五隻重形戰鬥艇把守，可想而知這也會是一場頗難打的戰爭。至於我軍軍力方面，今次除了那必定要出擊的指揮艇外，還可帶多8架戰艇出場。而玩者亦可使用兩架指揮艇，而且已有足夠時間去組成兩個隊形。而攻略此版時有一點是非常重要的，就是必定要派輸送艇出戰。

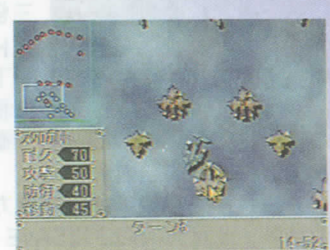
筆者於這版的戰艇位置分配時可用了些心思，首先輸送艇放到最後就是必然的，跟着再把所有戰艇排成一線，將重戰鬥艇這些既高戰鬥力但行動較慢的戰艇放於隊形之中間；其他的放於外圍。跟着再一行8架戰艇向北飛，到了迫近敵軍時再解隊，把那5隻敵機重重包圍，這樣就會比較容易把它們擊落。

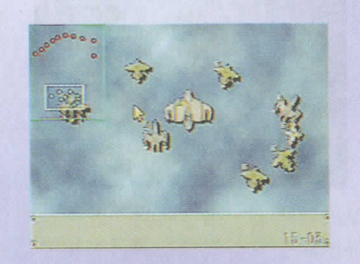
至於對付那些炮台其實是非常容易的。首先用輸送艇把各戰艇修理好，跟着不要跟它們面對面硬拼，用重型戰艇繞到它們的兩旁再攻擊，由於這裏是它們攻擊盲點，是不能作出反擊的。



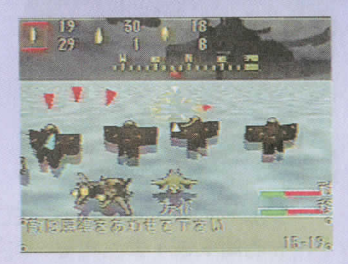


















FILE 10 電視台風暴

在CRETACEOUS會所裡，我遇上了一名冷艷的女性。她的面色自得有如死灰，身上散發著一股令人窒息的高貴氣息，真是令人心動。她以落寞的眼神盯著我的臉，弄得我手足無措。

「葛葉先生，請你幫幫忙吧，只有你才能解決這件事的。」

「銀子女士，這是什麼的一回事呢？」

「在矢來區店街西南的東亞電視台，最近發生了非常不尋常的事件……聽說你是名「惡魔召喚師」，相信你一定有辦法解決罷了！」

「這個……」我心想：「一定沒有酬勞的了，如果不是的話怎麼不去找瑪莉來聯絡我的。」

「你是本區的唯一希望呀……」

「……」

唉，一定要白做了，也沒有法子嘛，誰叫她用這麼憂怨的眼神望著我呢，真是的。

「麗，和我一起出發沒有異意嗎？」

「沒……沒有。」

原來只是小傢伙的惡作劇。



福田從博物館回來後，到偵探事務所走了一遍，發現DDS-NET台長REDMAN有新E-MAIL SEND給他，便和麗離開OFFICE。此時二人便到商店街另一邊的儲物櫃室，在次調查後竟然發現了一隻布公仔(ヒーホーにんぎょう)，可是暫時用途不明。





接著，二人便到CRETACEOUS會所去，在一名男子的引見下，和老闆娘銀子女士相會。向福田說在東亞電視台最近有很多惡魔出沒，希望他能到那裡看。身為惡魔召喚師的他，在別無他法下只好接受委託。

當到達東亞電視台，福手提電腦的惡魔需達立刻有反應，二人在這異界內小心翼翼地移動。一路上，他們留意到大多的門都是單向的，即又能夠從左向右行，（相反不行），而且有很多傳送的，因此便需要常常看地圖來確認目前位置。

在這裡出現的惡魔例如天使（**パワー**）等，都是非常有用的仲魔，不論是同伴或是合體用，故此可先花點時間來碰碰仲魔，





同樣地提升一下LV。

從1F東北面樓梯直上3F後，再經洞穴掉回2F的中央地帶，便可乘電梯直達4F。順帶一提，電梯黃的洞是可掉回1F大堂的；而在入口正對面有一間提供回後的房間。

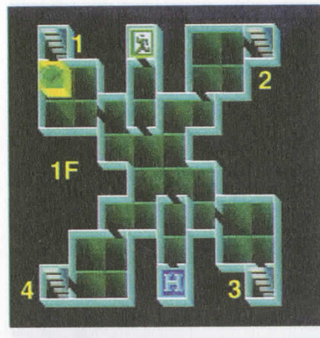
在4F，可先到左上方的樓梯直到5F至8F；而在五樓和六樓的樓梯出口外面的門都是單向（由外進入），無法到達右邊區域。然後循另一道樓梯再回8F，接著從房內的洞穴回7F的電梯室去。

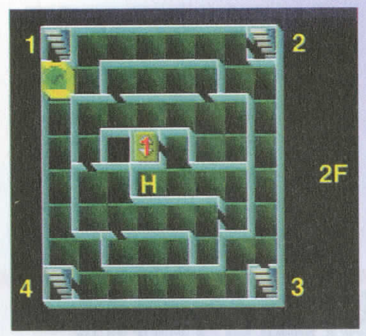
乘電梯到5F後，二人終於找到動力室，並且發現三隻惡魔：玩電結他的**スピーディー**、胖胖美少女**ユリア**和手持鍵琴的**ミキカ**。原來三怪是今次事件主腦**オルゴンゴースト**的手下，任務是守衛著為它提供能量的動力。

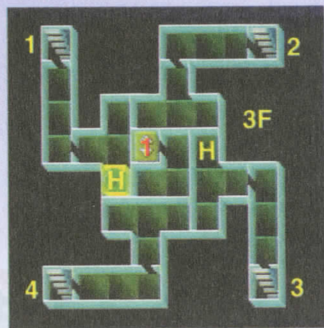


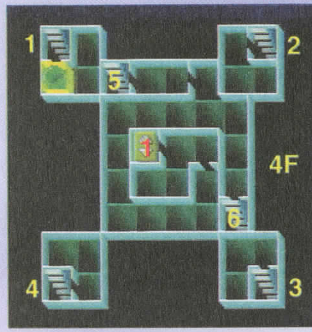


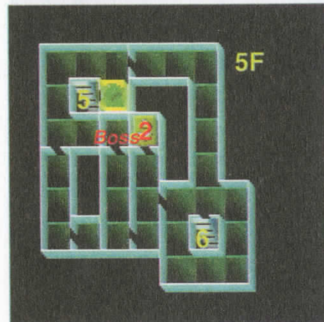
福打敗三怪後，便關掉動力室的總掣。此可先回商店街SAVE。

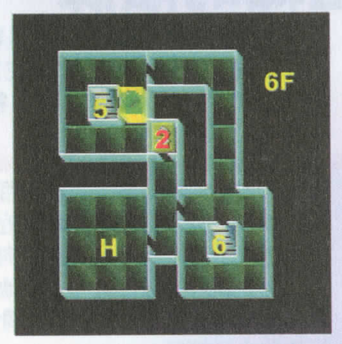


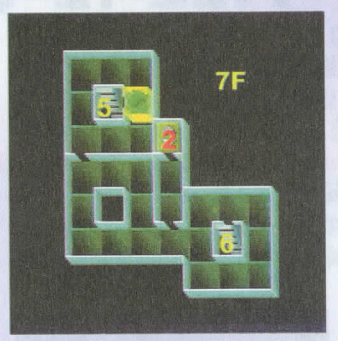


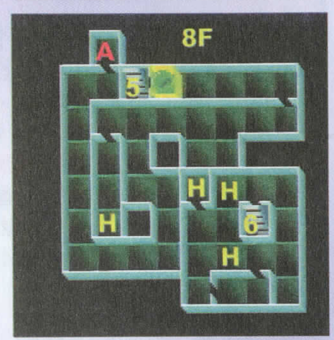












FILE 11 電波塔之戰

電視台能夠播放節目，原因是它的旁邊建築了一棟高20層的電波發射塔，令到人心惶惶的魔物現正盤據著電波的某處，為了回復昔日的和平，DS葛葉匡司又一次行動了。加油！



福田在偵探事務所SAVE後，便返回電視台去，沿著剛才所走過的通道往8F，從左上去的出口離開，便能到達電視台的另一端-電波塔。



雖然電波塔總高20層，可是能夠到達的只有其中8層而矣。由於電波塔內的構造是以對稱或方法來排列，因此很容易便會弄錯，所以要常看地圖。

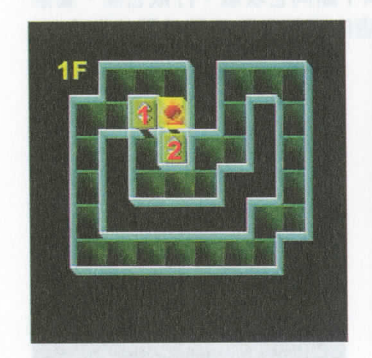
在1F除了損害地帶外什麼也沒有，可以不理。逐層搜索寶箱後，便可到頂樓去，結果找到肇事者オルゴンゴースト。由於消滅了三怪的關係，眼前出現的頭目顯得非常弱小，好像未「叉夠電」那般，不需花太多時間便能將之擊倒(若果沒有打倒駐守動

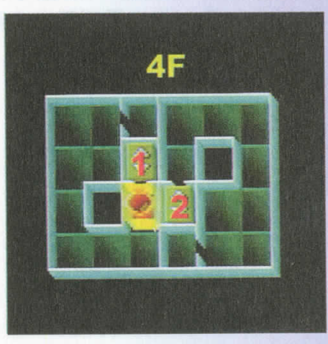


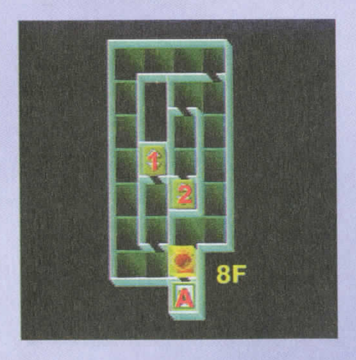


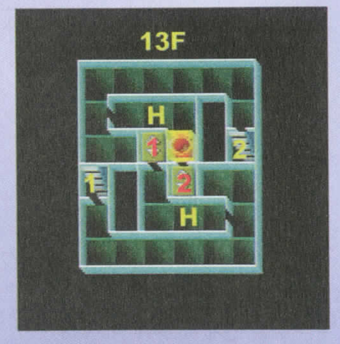
力室的三怪，它的實力非常高強！)。取得勝利後，電波塔內的異界便會消口，而二人亦乘電梯離開。

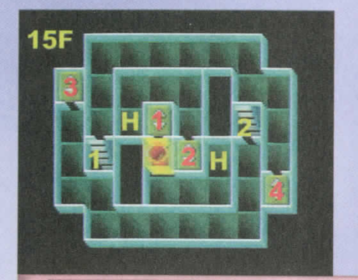
當福田返回CRETACEOUS會所向銀子女士報捷時，她對福田說要繼續努力，將遺害人間的魔物消滅。

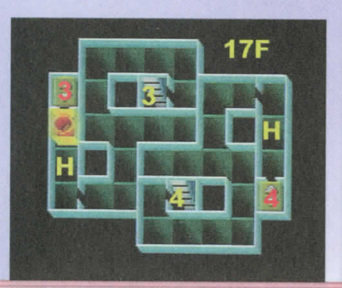


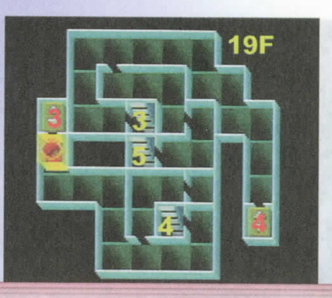


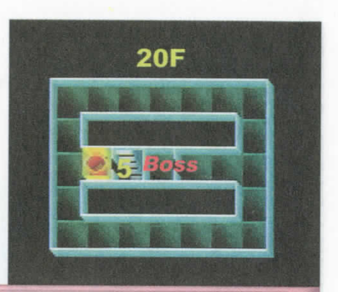












FILE 12 組織的陰謀

我帶著充滿疑團的前，一步一步踏向目的地去。在途中，我的腦海中不禁浮現起最近的遭遇：貴志的襲擊、史杜的目的、百地英雄的臭嘴臉，以至到最近的冰川神社和博物館事件等，瀝瀝在目、這麼多的怪事，總令人產生一些「那個」的聯想，就是究竟在背後裡，有沒有一個組織之類的東西和這些事件搭上關係呢？

「葛葉先生，請你救救百地警部吧！」我一踏入中央區的警察局，便聽到這樣的一番話，就連平時英明生武的百地英雄，都落得如此下場，那麼在背後操縱著這場舞台的黑手又是誰？難度是……？

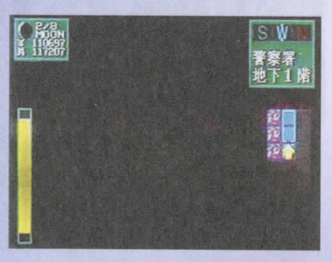




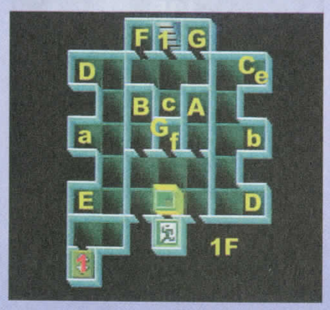
福田和麗玲船從業魔殿及的士高等地集情報後，便往占卜師瑪莉的店裡去。她告訴二人在平崎市中央區的警察局剛剛向她委託，説那處現有惡魔出沒，叫福田盡快去調查，臨出發前，他們先到丸瀨不動產等地添置新裝備。

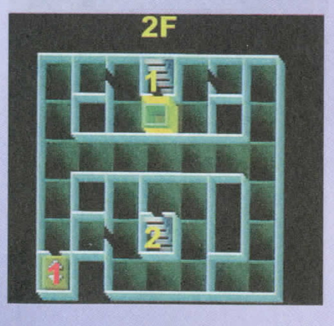
到達位於中央區的警察局，在入口福田發現那個常被百地英雄呼喝為「T恤男」的部下磯野，他請求福田把被囚禁著的百地英雄拯救。他現在身處於警察局的地牢的留室。(記得福田自己亦曾逗留過那兒呢！)





在一樓已經有很多傳送區，二人幾經波折才到達正北方的樓梯到達B1。在B1福田發現四週一片漆黑，只能憑微弱的燈光來辨別去向，所以MAPPER咒文正大派用場。





在右邊的匍留室二人找到百地英雄，他説原先是在調查最近所發生的惡魔事件，可是正想向處長申請調查時被否決，並將他關在這兒。因此，他對處長的身份感到十分懷疑。

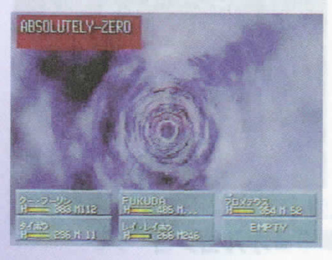


把他救出後，到D點(從南面進入)傳送到另一邊，再到電梯室乘電梯往1F取得回力標。接著，乘電梯到3F來二人避開地洞便可找到處長室。

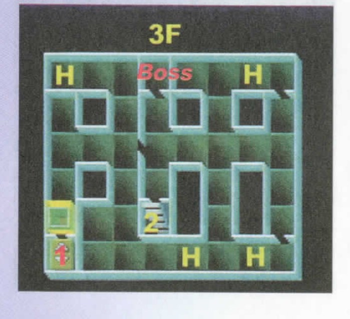


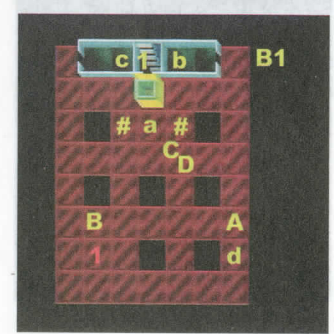


福田一入房，那個冒牌處長立即暴露身份，原來他是史杜派來監察辦警方的行動，以免妨礙所屬組織行動的人。由於福田在他們眼中是對其破壞平崎市古代封印有威脅的人，因此便要在此解決他。「由組織的大幹部將你幹掉，你就算死也得瞑目！」説畢，戰鬥隨即展開。



頭目古斑德(**クバンダ**)的絕技「絕對零度」ABSOLUTELY ZERO非常厲害，一下子便被扣掉百多HP，所以便要不斷使用全體回復魔法。另外，槍械對它亦相當有效，所以麗玲船也可以不斷向它攻擊。打敗它後，警察局回復和平，福田便返回占卜店向瑪莉索取五萬日圓的酬金。







FILE 13 顯靈．血拚

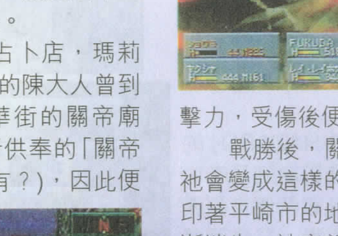
經過警察局一役後，我開始感興到有點不對勁，就是為何常常遇到那麼多的惡魔呢，打倒那冒牌警務署長後，背後的黑幕亦逐漸明朗起來。不是很奇怪嗎？在每一處都有靈異事件發生啊！的確如此，事關連正氣嚴明的「祂」亦突然鼓燥起來，大肆破壞……
神呀！你要我如何是好呢？
「殺……殺……殺！」
我面對著身材高大的神，手持「青龍偃月刀」的赤面男子，我能否打敗祂呢？

福田到矢來商店街西面的中華街去，在街內的垃圾筒找到一些道具，在中央部份有一間關帝廟，可是沒有什麼發現。



在關帝廟對面有一間四川飯店，可是福田被內裡的男子喝走，說「今日休息」。沒辦法下，二人唯有先行離去。

-當福田返回占卜店，瑪莉告訴他那四井飯店的陳大人曾到訪，委托他到中華街的關帝廟去，事關最近廟所供奉的「關帝聖君」曾經顯靈，令那處築起了異界(為何剛才沒有？)，因此便叫福田去令關帝的怒火平息。



一踏入中華街，果然發現了異界，二人可先行在這裡找仲魔及提升LV。由於異界內的傳送點非常多，因此為了避免迷路，請依地圖上的指示行。



幾經辛苦，二人終於在中央地區到關帝廟，並發現顯露了的關帝聖君。祂一見福田便向二人襲擁，一開始祂便狂打隊中一個角色，而且起碼四段攻擊，HP不多的仲魔便隨時「瓜柴」。攻略法是只要不斷運用助魔法來增加攻擊力，受傷後便立刻回復即可。



戰勝後，關帝聖君告訴福田祂會變成這樣的原因，是因為封印著平崎市的地下怨靈力量正逐漸消失。祂寄望福田能夠代替祂去剷除惡勢力；另外祂又說關合體成「關帝聖君」的事。

當中華街回復原貌後，福田便回到四川飯店去，老板陳健民非常感謝，把五萬日圓酬金給他。隨後其老板介紹其老友古巴．史密夫(クーパースミス)大佐給福田認識，他是一名駐日美軍大佐。史密夫給了一張ID咭福田，叫他有空時可到矢來區地下水道的秘密軍火庫去，大佐他會給福田一些強力武器。

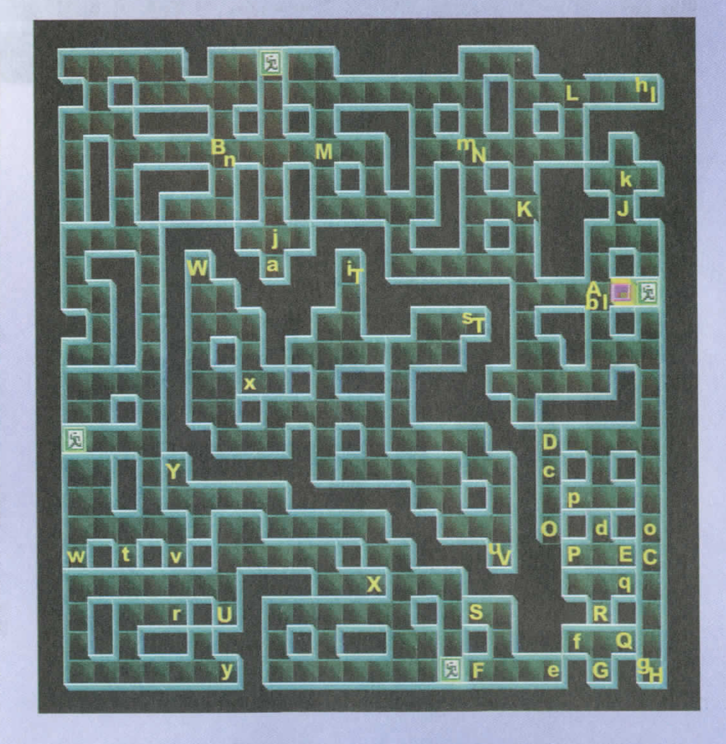


FILE 14 地下水道

住在朝日區很多年的我，當然知道有一條地下水道的存在。什是，最初我也以為水道只有污水而矣，直到現在才知曉那兒竟然隱藏著一個非常巨大的迷宮，而且更驚訝的是這洞是與其他地區的地下水道互相連結著，造成一個相當複雜的迷宮系統。
「喂，老友，這邊呀。」一把聲音在前面響起。
「你是……」
「我是你的朋友！」
是嗎？

-和陳大人會面後，福田便和麗玲船到矢來商店街外圍的地下水道去。當行到B5時，他發現民提電腦的惡魔指示標自動繪圖系統均失敗了(因為距離地面太深的關係)，所以唯有靠地圖魔法MAPPER來移動。

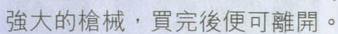
在中央部份福田發現兩隻妖精：南瓜與雪人。不過沒有什麼





特別。接著到另一邊的樓梯去，返回B4的另一地區。





經B4西面我樓梯上B3，二人在一門前被兩名士兵截停。福田把大佐送的ID咭交給士兵看看，便被引領進入軍火庫範圍，然後在中央房間找到古己.史密夫大佐。他向福田兜售一些火力強大的槍械，買完後便可離開。

-從B3的右端房間，可通往臨海公園的地下水道B3。同樣，可在臨海公園B3到達笠置山以及朝日區。

在臨海公園B5找到一間門。寫著「DANGER HAZARD」的房間，在裡面遇到曾經碰面的舒里露博士。她對福田說她又成功對製了一隻新的究極造魔(**ガルガンチュア** X)，因此戰鬥便立刻展開。打敗它後，博士便會逃跑，沒有特別道具可取得。在後面洞穴會發現同樣的房間，如果已完成一次，便不會再發生此事件。



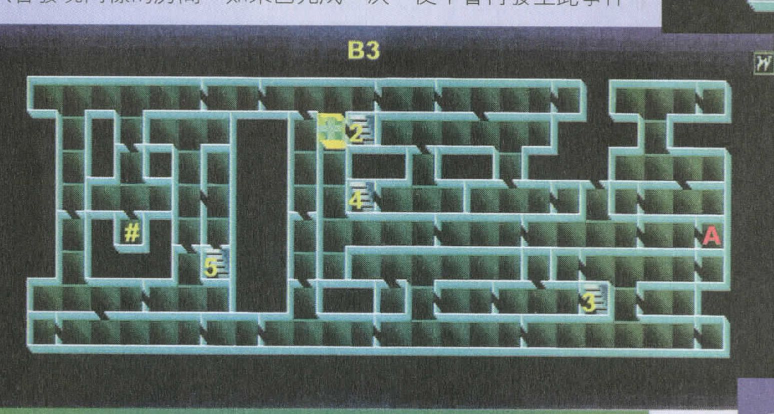


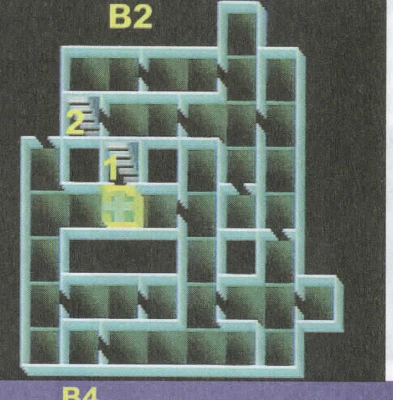
在朝日區地下水道的B5福田遇到人形化的貴志，他叫福田回偵探事務所，在取得武器的房裡會有魔法可以學習。不過，由於福田是不能用魔法的(當然!)，因此便讓鈴船去學，回到事務所，二人在武器房果然發現一本魔法書(咭化SHUFFLER)，麗便學了該魔法。

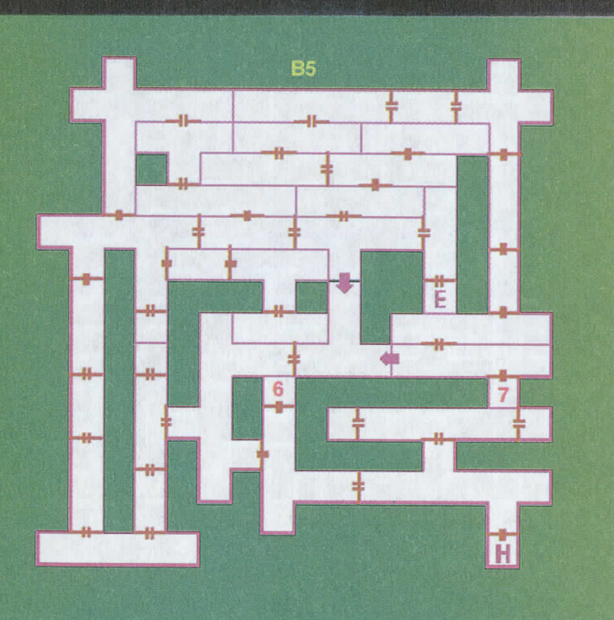




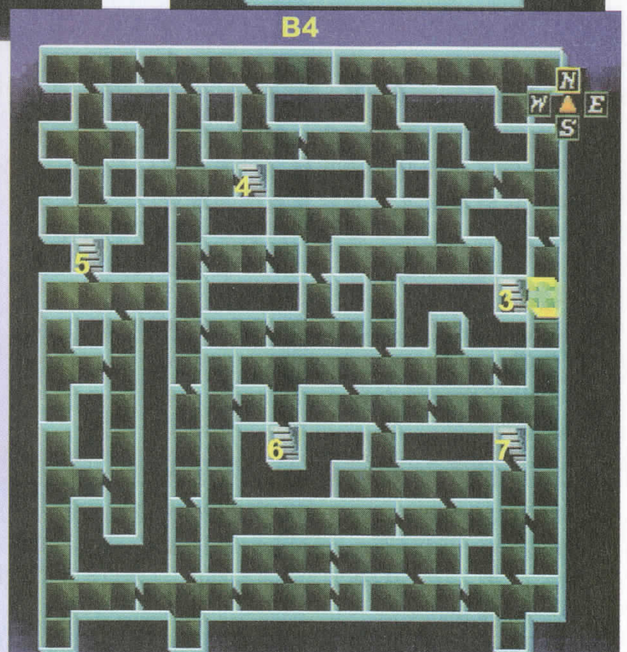








矢來銀座地下水道



B4

B2

B1

B3

臨海公園地下水道

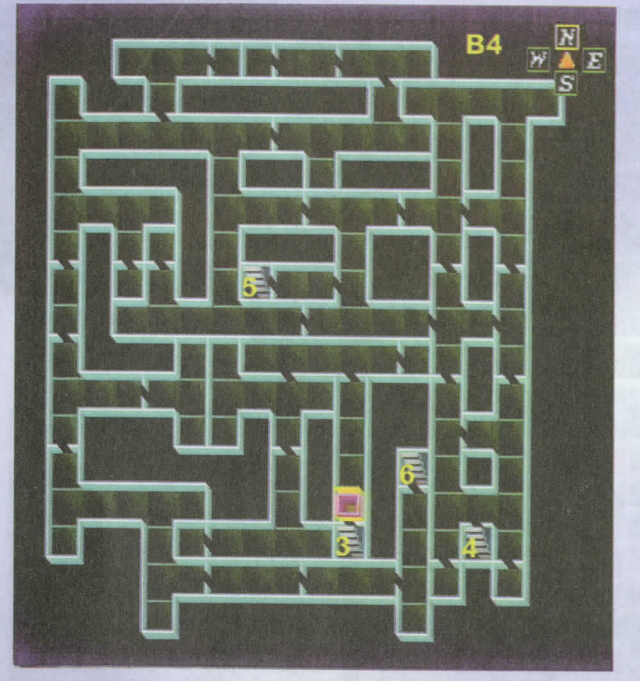
B5

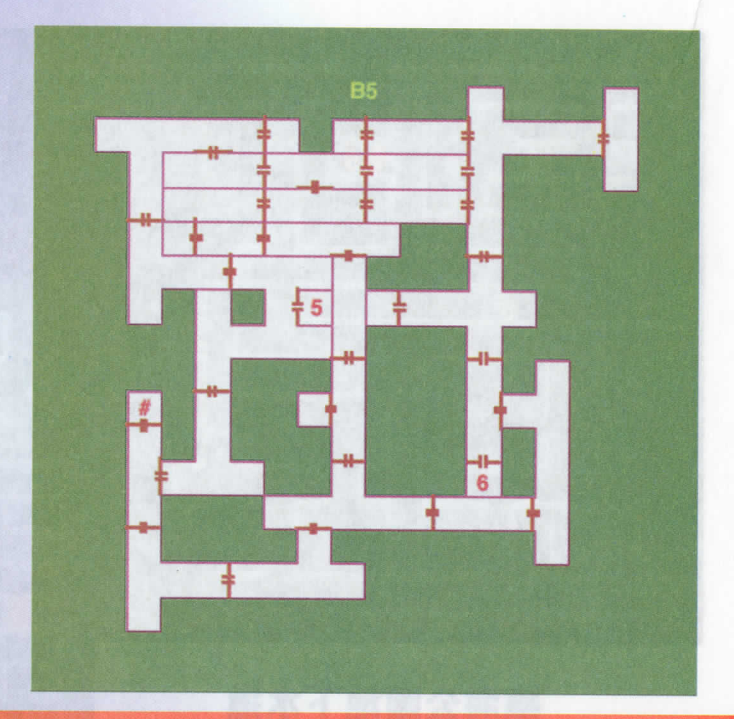
笠置山地下水道

B3

B2

B1





朝日區地下水道

B1

B2

B3

B4

B5

FILE 15 天堂組長

在雲雀之丘裡有一座江戶時代的城堡，就是天堂組組長天堂天山的府邸。從其部下口中所知，他們的老大性格最近大變了很多……

在城堡四周走動，我可以隱約感受到有惡魔的氣息，不知道在城內是否有魔物盤據著呢？麗鈴船對我説最近的怪異事件，全都是和一個魔法陣有關。究竟魔法陣背後的封印被破壞後，會發展到何種田地呢？真不敢想像！一定要在發生大事前設法阻止！



回到偵探事務所，麗鈴船向福田解釋一下有關魔法陣的事。原來在平崎市裡一共有五個構成五芒星的地點：第一個在笠置山腳的空地，第二個在朝日區冰川神社；第三個在臨海公園的市立博物館；第四個在矢來區東亞電視台；根據推測最後一個會是在雲雀之丘裡的天堂組組長府邸。

二人到達天堂組組長家，在大門前遇到貴志，他帶領福田進入城內。在城內碰見天堂天山的手下，他們説其「大佬」最近變了許多，好像是為了長生不老而大大減低了戾氣。

在2F又遇上OFFLINE情況。在3F福田走進了暗黑地帶，移動時要非常小心。

幾經艱苦終於到達紅樓，並在房內找到了組長天常天山。

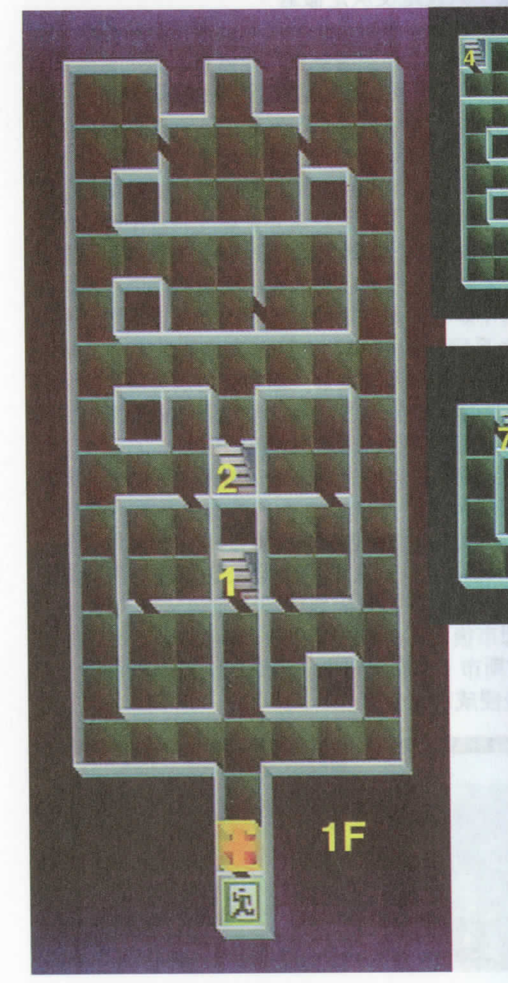


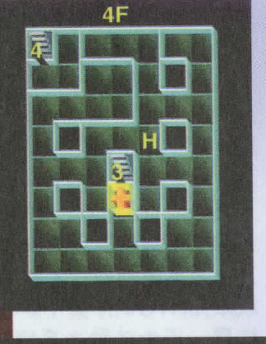


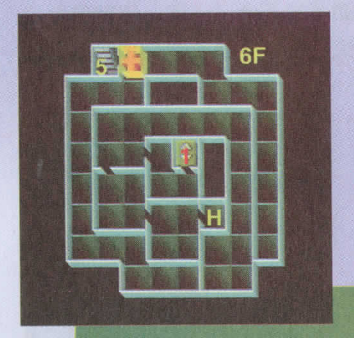
「你們來到這裡就要死！」説畢後他便變身成為一隻吸血鬼，向福田襲擊。它會使用必殺技像「VENOM'S CLAW」與「OUTSLDER'S-LAW」等，若果仲魔的等級太低的話便會被一擊即殺。

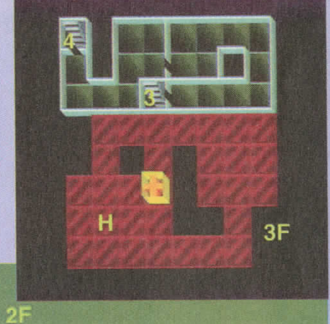
打倒它後，幕後元兇史杜便出場。天堂天山謂為何吸了那麼多小孩子的血，依然不能打敗主角，史杜告訴它無論怎樣也無法戰勝福田的。「對於沒有利用價值的你，在戰敗後就自然會變回老人容貌，慢慢死去。」説畢便逃掉。

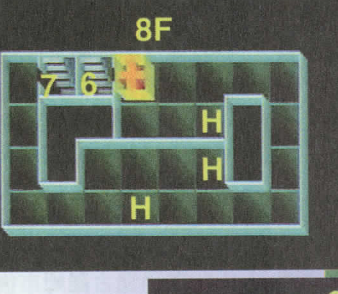


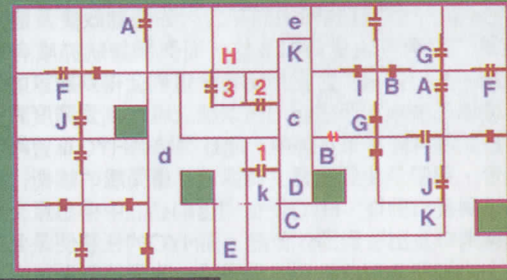


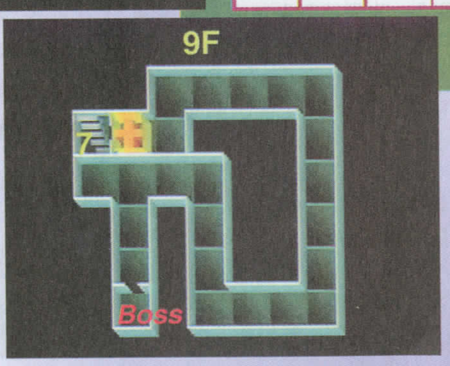
















FRONT MISSION SERIES

GUN HAZARD 前線任務外傳

吓？重裝機兵！？



第一章

起點 艾米基

軌道電梯亞度蘭斯，一座於21世紀初起建於大西洋上，為防止再發生為爭奪能源而爆發戰爭悲劇的巨大建築物。而亞度蘭斯亦是於人類想將宇宙資源共有，從而得到　久和平的信念下所建的巨塔。可惜，就在亞度蘭斯完成之前，人類竟得悉了新能源的存在，而脆弱的和平及協調亦隨着人類不再放眼於亞度蘭斯而離開了，同時世界各地亦再次發生了戰爭及革命，一切一切就像由被人類放棄的亞度蘭斯所放出的雷火一般。至於在這個比路基共和國上，新的戰火亦慢慢升起了……





2064年，比路基共和國的艾古大佐發動政變及追捕總統奧榮，叛軍的攻勢可說是勢如破竹，而奧榮總統亦唯有先逃至國外，因為他知道如被艾古捉到便會令這判徒得到國家的政權，可是由於機場已被叛軍所佔領，所以總統唯有到愛露度港以水路逃亡。於愛露特露海軍基地中，溫述爾機師HYO軍曹剛收到一項緊急指令，那便是要到愛露度特露港作護衛艦的護衛行動生。在乘上溫述爾及出動後，HYO便從同遼的通訊中得悉原來奧榮總統即將到達港口及出發到國外暫避，而HYO的任務便是要保護總統的安全。誰知在奧榮總統到達的同時，政變策劃者艾古及其部隊竟出現，而HYO的同遼亦被擊倒，至於在囑咐總統盡快撤退到艦尾的軍用貨車上後，HYO便一面掩護總統，一面與艾古及其部隊周旋。不一會，由於機體受損及援兵未到，故艾古唯有暫時撤退，而HYO亦有機會援送總統離開。正因各方面的設施大都被叛軍所控制，故總統便決到位於東北面的碧古陸軍基地，因為此基地還未被艾古所佔領，而由於到碧古陸軍基地的路程十分之遙遠，故HYO便負責了護送總統到基地的任務。

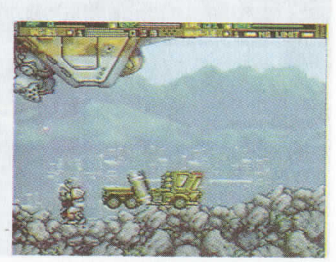
由於亞魯山是到碧古陸軍基地的捷徑，故筆者便先進此近道，不過一路上HYO等人亦不斷受到叛軍的襲擊，而於到達版尾時，一名叫白蘭達的女性僱傭兵竟乘座一台運輸機出現及向HYO攻擊，同時HYO亦從與白蘭達的對話中得悉艾古此傢伙為追捕HYO及總統，竟「老屈」HYO綁架了總統並藉此來調配軍隊作追捕之用。至於在戰鬥中，雖然HYO已不斷向白蘭達解析事件的真相，不過可惜白蘭達並沒有聽進耳，相反地更以炸彈展開瘋狂轟擊，而HYO為表清白亦只不斷作迴避。不一會，白蘭達便發覺以運輸機是難以對付高機動力的溫述爾，況且以HYO的上乘操控亦不能傷他分鐘，故不久後她便決定撤退。

經過了一輪長途跋涉的旅程，奧榮總統已顯得有些疲態了，於是HYO便決定到奧羅保斯市先讓總統稍作休息，當然有敵軍作出攻擊是在所在難免的了，然而在作戰中途，HYO發覺敵軍的包圍機數已明顯漸漸加強了，於是總統亦決定立刻突破敵軍的包圍。不過就在他們即將到達市城的邊沿時，可惡的艾古竟突然出現。在對話中，HYO得悉原來艾古老屈他綁去奧榮總統的原因是只要他能捉到HYO，那麼除可捉到總統外更能成為救出總統的大英雄，而這樣對於他跟着進行的政權奪取計劃可說是加上一把助力。至於事到如今，結果當然是一場大戰。而在戰鬥中，由於總統眼見HYO的形勢不妙，於是便捨命以貨車撞向艾古的飛行型溫述爾，而由於動力系統受到破壞，故艾古亦隨即撤退。之後，HYO二人便繼續向碧古陸軍基地進發，而奧榮總統亦決定取消逃亡至國外的計劃，並且承諾於碧古基地以全國廣播揭穿艾古的陰謀及假面具，同時HYO亦可脫去綁架總統的污名。

古羅姆頓市是到碧古基地的必經之地，故預計中必有大批敵軍駐守以等侯HYO的到來，而HYO二人亦唯有強行殺入敵陣。而在成功衝出後，總統亦收到消息艾古竟捉了HYO的父母來要脅HYO交出總統，不過為了顧存大局，HYO決定還是先將總統安全送到基地，而理論上到時亦會因事件解決而與父母重眾。

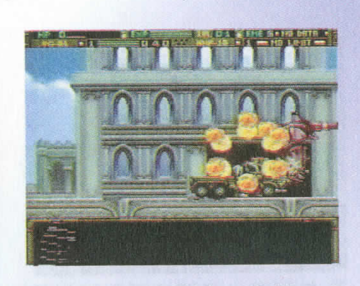
在通過古羅姆市後，HYO繼續向碧古基地進發，而下站便是亦是必經之地雷斯市。在雷斯市中，敵軍的力量明顯加強了不少，不過在通過後便成功在望了。

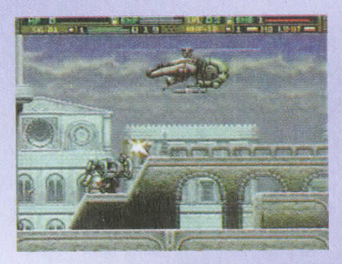


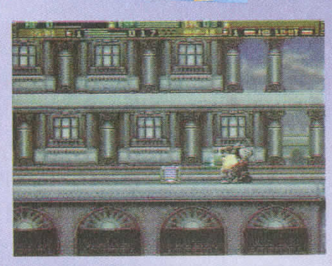




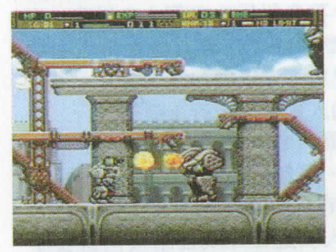








終於到達了碧古陸軍基地了，事情看來亦已應告一段落了。在到達後奧榮總統便到基地的無線電室準備向全國廣播，而HYO便在基地中作警衛。然而在總統出發後，HYO道感到基地中有點靜得異常及預感到一些事情將會發生，於是HYO便在基地中先行偵察。之後在基地中，HYO便遇到數個正想逃跑的士兵，原來艾古一早便得悉總統會到基地中，於是便派兵佔領了基地，準備令HYO二人自投羅網。聞言後HYO立刻衝向無線室，可惜一切已太遲了，艾古已捉了總統，HYO亦唯有投降。可惡地，艾古竟沒有殺死HYO及總統的打算，因為他的目的是要令HYO成為政治犯，而奧榮總統則要被迫解散國會令艾古合法地奪得政權。可說是不幸中之大幸，在監獄中HYO竟遇到女傭兵白蘭達，在兔死狗烹的道理下，她亦被艾古關進獄中，以免陰謀被她揭穿。於詳談之下，白蘭達亦得悉事情的真相，於是在白蘭達的協助下HYO便逃出監獄，而二人亦乘坐運輸機逃至國外，準備於日後再回國救出總統及打倒艾古。





逃到國外後，於白蘭達的引領下HYO便到了位於紐約的光明核心協會，並且在那裏一面當僱傭兵一面提昇實力。

愛露特露港

由於是第一版的關係，所以即使是戰鬥也劇情多過動作，同時沒有甚麼難度可言，故雖然面對玩者的是頭領艾古，但實際上威脅卻不大。至於在作戰方面，其實玩者是不能擊沉艾古的，故玩者的任務便是將不斷出現的敵機消滅。而在方法上亦很簡單，玩者可先用拳將敵機打至彈開，之後再補上數槍便行。至於在擊毀四至五台離機後艾古便會轉移向玩者襲擊，而玩者只用將之破壞到一定程度便會自動撤退。

亞魯山

在作戰方面，此版的難度亦大不高，於開始時只有一些步兵出場，及後才有小貓三兩隻的敵方溫迹爾出現，不過在戰鬥力方面卻不怎樣強，基本上亦可先打一拳再在中距離補上機槍便行。至於在白蘭達方面，由於玩者是無法對她作出任何傷害的，故玩者應集中精神於迴避上，理論上不一會她便會撤退。

奧羅保斯市

初段當然又是一大堆提高經驗值用的敵方溫迹爾，基本上用回老方法便行。不過後來艾古的出場完全只是事件一樁，玩者除不能擊退他外，不一會總統大人會無喇喇衝出嚟隊艾古，而任務亦完成，正因如此無聊故玩者要着重防守，對方只要身中數槍總統便會英勇起來。

古羅姆頓市

在這版中，敵方除有一般雜魚外更有一些射飛彈的溫迹爾出現，它們除防禦力明顯強了之外，其攻擊亦頗為陰濕，飛彈專射盾擋不到的下身及投於身後，故玩者在此版可要小心走位。不過在終點前的一條死胡同中便有一回復能源的道具的，在激烈的戰鬥中這倒幫忙了不少。

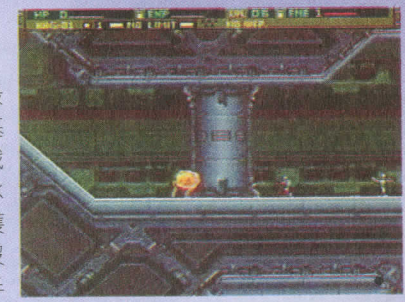




雷斯市

在此版中，敵人明顯強了不少，而當中更有三台武裝直升機，雖然對方是十分頑強，但由於能取得較大的經驗值，故絕對不能放過。此外此版由於敵機較多，所以玩者亦不防在此版不斷「練功」來提升戰鬥水平。另於終點前兩座建築物中亦有一回復能源的道具。

碧古陸軍基地



果然是出人意表的最後一戰，此版前半部份基本是文場戲，而真正的戰鬥是在監獄中與白蘭達冰釋才告展開，而且最大鑊的是在初開戰時玩者是沒有溫迹爾作戰的，故前半部份便要以手槍作戰，首要任務便是「逃」！至於玩者在成功回到溫迹爾後便是玩者發圍的時侯了。

第二章

特訓之地 波路古達

在到達光明核心協會後，HYO便有三個任務選擇，當中目的地有從來沒有傭兵能在執行任務後有命回來的沙漠亞路布斯，故這任務可說是難度最高的。另一個是游擊隊橫行的撒古度尼希，而第三個任務便是到位北歐極地的新國家波路古達，此處於革命中的國家正受到敵方新兵器的威脅。至於在考慮之後，筆者便選了波路古達作為第一個任務，因為理論上雖然撒古度尼希是較易的一個，但由於HYO正需要不斷提昇戰鬥級別，故撒古度尼希並



不是一個好地點，而亞路布斯則因為在數據中顯示是最難的一處，故在現在戰力偏低的狀態並不宜作如此的苦戰，因此第一個任務 HYO 便選了較為「着數」的波路古達。

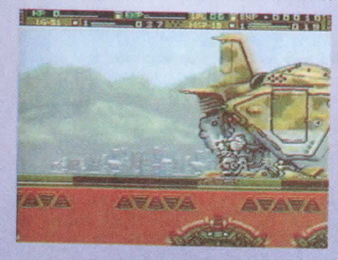
從白蘭達口中得知，波路古達共和國是一個在近世紀才建立的國家，不過由於資源短缺而分配不足的問題，故一直以來此國均處於未能統一的狀態。至於現在HYO的任務便是協助正受到政府軍的新兵器威脅的反政府軍。

在到達波路古達共和國後，HYO及白蘭達便立刻到反政府軍領袖約赫辛指定的地點雷達站準備會合，而在到達此反政府軍的雷達站時，HYO竟立刻受到政府軍的攻擊，原來政府軍早已得悉此雷達站的位置及剛巧準備向反政府軍作出攻擊。於一輪苦戰後，一名駕駛着赤紅色溫迹爾的女僱傭兵珍羅絲竟突然出現，而她在知道HYO是受聘於反政府軍的僱傭兵後，只是叫HYO小心約赫辛後便走了，只留下不明所以的HYO繼續苦戰。之後HYO終於到達了雷達站，但奇怪的是在雷達站中正有一群反政府軍工兵在修理雷達，而且在HYO告知政府軍已攻至時仍繼續修理工作，甚至趕走勸他們盡快逃跑的HYO，至於他們的理由竟是只要雷達修好反政府軍的革命便會更向前邁進，故他們即使犧牲也是值得的。在無何奈何下，HYO唯有一面苦戰一面眼巴巴看着工兵們一個個犧牲，而在將政府軍擊退後，約赫辛亦傳來了通訊，當然HYO亦立刻質疑約赫辛為何要部下去送死，可惜他的答案竟與那些工兵一樣，而且語氣亦答得冷冷的。雖然HYO仍是齒冷他的冷酷，但由於自己的身份只是一個傭兵，故亦只有聽命於僱主，接受此次到來的任務。至於今次到波路古達的任務主要便是替反政府軍破壞政府軍的強力高機動力兵器「甲殼貓」，不過由於到現時為止仍未查出甲殼貓的位置，故HYO便暫時作協助反政府軍行動的任務。

在離開了雷達站後，HYO及白蘭達便到巴魯度夫山接受下一項任務，而今次的任務便是要將盤倨於巴魯度夫山的的政府軍武裝直昇機隊破壞，至於據情報所得，對方的機隊雖然戰鬥力強大，但在數量上卻只有三台。不過在實際接觸後，筆者便發覺對方的戰力需不大，但支援砲火卻是大得驚人，加上在地面佈置了地雷陣，故HYO的行動要絕對慬慎。至於在出口第一個岩洞的山頂，HYO便找到了一枝燃燒彈槍，此武器的威力可說非同小可，日後作戰中必定負起一個重要的角色。此外，HYO亦在山洞中找到不少道具如金錢1000元、能源回復盒、維修盒、特殊彈倉及吸敵地雷。

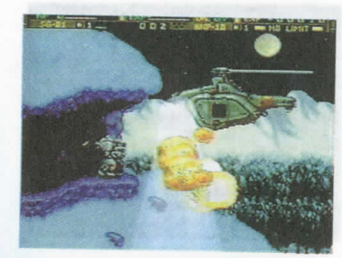
跟着，HYO便在地圖上選取了一條較長的路線，希望較長的路程能有利於提升等級，於是二人便到了艾尼思卡也山。在此區中HYO的任務便是突破配置於山上的地雷陣，至於敵方武備方面除有大型的溫迹爾外更有武器直昇機。加上此段路是強制向前推進的，故HYO必需在掃雷的同時兼顧天空上的直昇機及地面上「阻生哂」的溫迹爾。而在通過了艾尼思卡也山後，HYO便繼續向前方的瑪獠傑山。

在到達瑪獠傑山後，白蘭達便發現了敵方的踪影，故HYO的首要任務便是突破此區及對敵部隊作出制壓。而此情況亦剛好用以試驗升級後的燃燒彈槍的威力及順便給各方面再升升級。至於在敵機方面，政府軍的溫迹爾於防禦力上亦增加了不少，而且









更有配備了飛彈的新型號出現，不過由於飛彈是由下向上攻擊的，所以HYO便於地型上取得優勢，以下打上的方法來令飛彈攻擊無效。

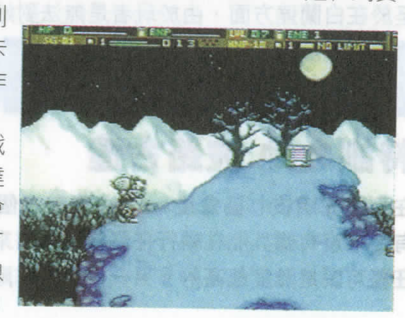
到了這裏，HYO返回了原本的路線，面前的便是反政府軍的佔據點比支亞河鐵橋，而HYO亦相信到了此處便會得到甲殼貓的位置資料。不過當HYO到達鐵橋後只發現一台反政府軍的的補給用溫迹爾及其機師艾美露，至於艾美露一人在此的原因是因為她的任務已失敗，所屬的補給部隊亦已全滅，故她便在此等死。此時，政府軍竟突然出現，而在HYO的鼓勵後，艾美露亦已振作起來及自行返回反政府軍總部，同時相約在總部中再見面。

於反政府軍總部中，HYO發現約赫辛竟因艾美露任務失敗而準備槍決她，於是HYO立刻放走了她。然而由於是HYO是一個傭兵，可不能違反僱主的任務命令的，所以HYO便唯有接受了追殺艾美露的任務。

為了找尋艾美露，於是HYO便到了扎達古市，在城中，HYO遇到一名小孩，但不知何故小孩竟對反政府軍十分憎恨。而HYO在表明自己不是後小孩竟求助於HYO，希望他去救城中的人，不過為免被誤會，於是HYO便放下溫迹爾前往。當二人到達一銀行時，HYO竟發現反政府軍的人竟假扮政府軍搶劫銀行，而士兵在發現HYO便立刻開火。在戰鬥結束後，HYO便從小孩的父親口中得悉反政府軍的真面目，雖然政府軍本身也不是好傢伙，但反政府軍亦在另一方面欺壓市民，而HYO亦知道自己已成為一場政治鬥爭的工具，於是二人決定在完成任務後向協會舉部，因為協會的宗旨是不作不當的交易的。

離開扎達古市後，HYO便到了卡布撒平野搜索艾美露，但在此地除找不到她外更遇上了政府軍，當然一場大戰又告發生。雖然在此戰區又有配備了盾牌或可放地雷的新型溫迹爾，不過由於HYO的實力已高了不少，故只要小心行事便只屬小戰事一場。

正當HYO二人搜索艾美露至哥路芝山時，白蘭達突然探測到對戰車用地雷的反應，於是HYO便立刻出動查探。在通過了地雷陣後，HYO竟在山洞中找到艾美露，而她亦知到了HYO已受命追殺她，同時在亦因得悉了約赫辛的野心而對此國家非常失望，不過HYO亦表示根本沒有打算殺她，於是艾美露便成為了HYO的同伴。不過就在此時，駕駛着紅色溫迹爾的女傭兵珍羅絲竟突然出現及指責HYO的完成僱主所下的任務，而且她原來也受約赫辛的命令而來跟蹤HYO及追殺艾美露的，不過她亦表示約赫辛將很快被人民推翻，而她亦沒有興趣與HYO在這戰地一戰，說罷便立刻絕塵而去。之後，HYO便收到約赫辛的通知，那便是原來甲殼貓正於寶露撒爾市中，於是HYO便立刻前往。不過在到寶露撒爾市前，HYO便先到了路經之地拿羅頓積卡山，而目的亦不過是稍作熱身及取得更多獎金。

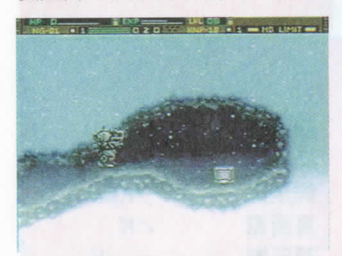


終於到了最後之戰了，但奇怪的是在白蘭達在雷達上竟測到裝甲貓會有兩台的反應，難度會有兩台裝甲貓？不過事情總要面對的，而HYO亦一口

氣攻入市中心，而HYO當然遇到強烈的反抗吧，不過幾經辛苦他也攻入了，而現在在HYO眼前的便是今次最終的任務目標——擊潰裝甲貓。在一輪苦戰後，HYO終佔到上風了，然而此時裝甲貓竟分體成一台飛機及一台戰車。不過，最後HYO也完成了任務，並且一行三人返回紐約的光明核心協會。

雷達站

在此戰中，由於已進入了真正的任務，故即使是此版圖的第一戰難度亦認真起來。在戰力成面，敵方的大型溫述爾除攻擊力強之外，其防禦力亦不可少看，就筆者的忠告便是不要貪型而選





用雷射砲，查實散彈槍於昇級後的破壞力已OK，相對來説比雷射砲更見實用。

巴魯度夫山

以初到貴境來説，表面上此版的難度的確較為辣手，但如玩者有留意白蘭達的提示的話便不難洞悉其地形之利，由於直昇機是輪輪一台台出現的，故玩者便可在其出現時跑到山洞中並以洞山作為對抗敵方支援砲火的掩護，不過之前便記緊先作掃雷。至於此版中是有不少有用的道具的。此外此地點可是一個絕佳的修練地點，故不妨多次攻略。

艾尼思卡也山

在這掃雷任務中，由於版面是強制移動的，故玩者便不能像以往般停留下來，加上上空有直昇機地面有溫述爾，所以玩者亦應以較重的火力應戰，此舉除可快速制敵之外亦是練習武器的好機會，而且相對來説能源的損耗亦減少了，至於武器的首選當然便是剛於拾回巴魯度夫山拾回來的燃燒彈槍吧。

瑪猿傑山

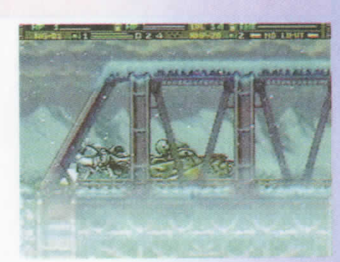
於這版中，理論上燃燒彈槍的威力已升級至只打三槍便可將對方的溫述爾消滅，而此版的目標當然除是全滅對方部隊外更是將燃燒彈槍提升至一擊必殺。至於在攻擊方面，由於對方不少機











體均配備了飛彈，故玩者應以從低打高來令飛彈不能命中玩者。另由於對方的積亦不大，故作埋身戰的機會也多了，所以玩者亦應把握此機會來讓拳擊進一步昇級。

比支亞河鐵橋

此版基本上只是事件一樁，故敵機亦不怎樣強，至於敵兵力方面會有小型及重型的溫述爾出現，而玩者在此時的力量應可以一砲毀滅小型的機種，大型的則只用上二至三槍左右。

扎達古市

在此戰一開始時，基本上玩者是處於赤條條的狀態的，雖然手槍可射毀敵機，但總不及溫述爾般安全吧，所以玩者的大前提便是逃回溫述爾處才發威。另當玩者在建築物中不能前進時，其實玩者是可在隔層中爆入的，至於實力上玩者應已凌駕於敵以上，理論上已是大人恰細路了。

卡布撒平野

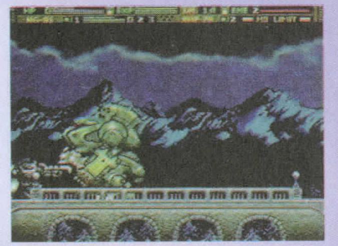
其實此戰在故事中的重要性並不大，出戰原因亦只是為了資金及經驗值而矣。至於在作戰方面，要注意的便是敵方有新型機體出現，它們的性能分別是有盾牌及能放地雷。對於有盾牌的敵機，玩者大可跑到其後方攻擊或以拳頭連盾一起打，而地雷方面便更簡單，在山上向下射它們便行。另，在山洞中亦有不少道具，當中有特殊彈倉及能源回復盒等，絕對不能放過。

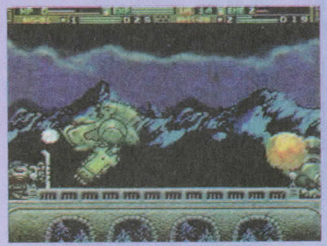
哥路芝山

此戰基本上只屬掃雷行動，而且當中更沒有敵機出現，不過玩者亦要注意地域中是有專門對付溫述爾的地雷、跳雷及機槍的。此外版圖中亦有自動瞄準起動裝置、金錢、體力回復盒及維修盒等道具。

拿羅頓積卡山

此戰基本上亦是主為了錢及經驗值，故玩者如自信於自己的





實力亦可不打。至於在攻略方面，在此版中有直昇機及裝甲車於鐵橋上出現，直昇機只要以一般對空砲火對付便行，而裝甲車則最好埋身以拳頭對付。

寶露撒爾市

此最後一戰中，於攻入城市時玩者將會遇到強大的阻力，故要非常小心地應付。至於在末段對付裝甲貓時，於初段時只要舉定盾及在對方埋身時以拳頭打擊便行。而在分體後，玩者便暫時不用理會飛機，只需專注於防守及以燃燒彈槍射擊戰車，不一會戰車便會被毀。跟着最後的飛機便要一直擋着，並在對方衝下攻擊後以主武器攻擊便行。





SOUL EDGE全人物全出招表



御劍平四郎 MITSURUGI HEISHIRO

普通技

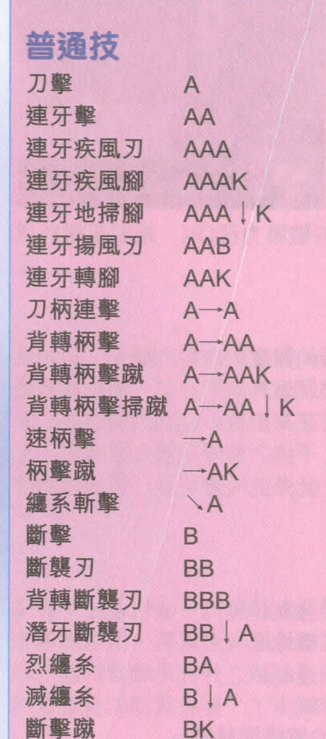
掛	A	
雙掛	AA	
巴掛	AAA	
掛旋	AA↓A	
掛神樂	AAB	
贄拂	←A	
脛旋	↙A	
拜	B	
拜摺	BB	
拜卷	BBA	
卷神樂	BBAB	
卷旋	BBA↓A	
風穴	→B	
贄掠	←B	
空神樂	→→B	
蹴	K	
橫蹴	↘K	
彈刺	←K	
彈割	←KB	
稻穗卷	↓K	
稻穗刈	↓KB	
朧神樂	A+B	
炎吠	→→A+B	
差踏	↓↘→	
風穴	↓↘→B	
滑淡雪	DASH中按K	
殺時雨	A+G	
離是藤	B+G	
神餞	敵人背後A+G	
八掛鎬	←A+G	只對特定武器攻擊又效
六道捌	←A+G	只對特定武器攻擊又效
畦縫	↘B	對手被擊倒地上時使用

CRITICAL EDGE

三途渡　A+B+K←↙↓↘→B+K　A+B+K的第一擊一定要擊中



成美那 SEUNG MINA



普通技

刀擊	A
連牙擊	AA
連牙疾風刃	AAA
連牙疾風腳	AAAK
連牙地掃腳	AAA↓K
連牙揚風刃	AAB
連牙轉腳	AAK
刀柄連擊	A→A
背轉柄擊	A→AA
背轉柄擊蹴	A→AAK
背轉柄擊掃蹴	A→AA↓K
速柄擊	→A
柄擊蹴	→AK
纏系斬擊	↘A
斷擊	B
斷襲刃	BB
背轉斷襲刃	BBB
潛牙斷襲刃	BB↓A
烈纏糸	BA
滅纏糸	B↓A
斷擊蹴	BK
尖擊	→B
連尖擊	→BB
尖纏糸	→BA
潛牙連尖擊	→B↓A
進斷擊	←B
斷擊伐採儀	←B↓A+B

倒下的對手也可擊中

揚擊	↘B
側面蹴	K
腹突蹴	↘K
鉤爪蹴	←K
滑面蹴	↗K
回天蹴	→→K
回天跳蹴	→→KK
回天跳擊蹴	→→KKK
潛身蹴	DASH中按K
旋陣粉碎儀	A+B
旋陣烈纏糸	A+B→A
旋陣斬馬擊	A+B→AB
重旋陣	A+B→↘↓↙←B
圓舞刀蹴	B+K
跳轉腿	A+G
柄首刈落	B+G
脫肩倒	敵人背後A+G
岩碎蹴	↘K

對手被擊倒地上時使用

成式揚身伐採儀　↗A+B　不能擋格

CRITICAL EDGE

成式奧義連彈儀

A+B+K←→A+B

A+B+K的第一擊一定要擊中











多紀 TAKI



李龍 LILONG

普通技

招式	指令
裂拔	A
裂組	AA
組討伐	AAA
斷變	AA↓K
亂破	AB
組亂破	ABK
烈誅	AK
烈	→A
苛烈	→AB
迅烈	→ABB
慘烈	→ABBB
忍蔦	↙A
逆手返	→→A
斷拔	B
斷組	BB
組征伐	BBB
裂變	BBA
組誅伐	BBAK
十字	BA
十字組	BAK
十字架	BA→K
忍十字	BA↓K
斷誅	BK
鐵砲驅	→→B
誅	K
連誅	KK
三連誅	KKK
水面誅	KK↓K
誅滅	KKA
疾殺	↘K
疾空殺	↘KK
疾空滅殺	↘KKK
天誅	→K
喝誅	←K
潛針誅	↓K
擊誅	↓KK
魔蠍破	→→K
風車	↓↘→
疾風車	↓↘→B
龍卷車	↓↘→BK 只限疾風車COUNTER攻擊時
鎌尾	↓↘→K
闇撫	蹲下至站立途中按B
闇縛	蹲下至站立途中按BB 倒下的對手也可擊中
砅割	蹲下至站立途中按K
滑誅	DASH中按K
地旋誅	A+K
裏天誅	B+K 只限自己背向敵方時
小竹火宙	→→A+B
卒塔婆返	A+G
送火	B+G
釣瓶落	敵人背後A+G
崖渡	↓↙←B+G
魔灼蹴	←A+G 只限特定腳踢攻擊
霧小竹火	↘K 對手被擊倒地上時使用
封魔龍炎劍	→↘↓↙←B 不能擋格

CRITICAL EDGE

封魔百鬼斬

A+B+K↓↑B+K A+B+K的第一擊一定要擊中

普通技

招式	指令
鱗打	A
尖鱗	AA
逆鱗	AAA
掃鱗	AA↓A
鱗風	AAK
潛尾	AA↓K
蹂躙	AA↓KB
轉牙	AB
奔舞	ABK
翻襲	←A
伏爪	↙A
焦熱	↓A↑B
牙擊	B
雷牙	BB
炎牙	BBB
轉鱗	BA
揚風	BK
騎哭	→B
雙哭	→BB
序車	↘B
破車	↘BB
急車	↘BBB
磊落	↙B
虛襲	↙BA
激砲	→→B
風蹴	K
連風	KK
砂塵	K↓K
砂煙	K↓A
空蹴	↘K
疾風	→→K
裂尾	↓↘→B 按← 可以隨意取消動作
轉紗	↓↙←
背針	↓↙←B
爆針	↓↙←B←B
掃風	站立至蹲下途中按K
迅顎	DASH中按K 擊中後會自動打第二擊
閃滅	A+B
轟沉	A+G
捻縛	B+G
背落	敵人背後A+G
化蹴	←A+G 只限對手特定腳踢攻擊
烈震	↘K 對手被擊倒地上時使用

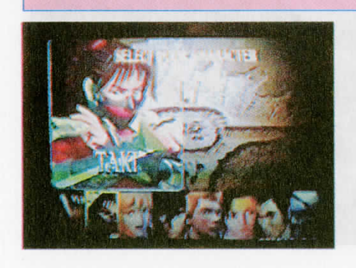
CRITICAL EDGE

絕招

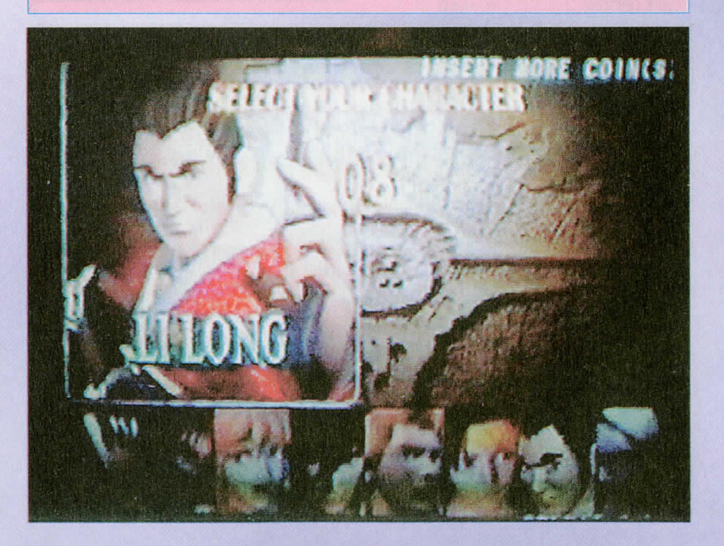
A+B+K→↘↓↙←B

A+B+K的第一擊一定要擊中











胡魯度 VOLDO



蘇菲迪亞・雅歷山大 SOPHITIA ALEXANDER

普通技

招式	指令
SIDE CLAW	A
SCISSOR CLAW	AA
EXTATIC DANCE	AAB
MUTE SCRATCH	AB
MUTE SLASH	ABA
TRICK NAIL	A↓B
SIDE CLAW KICK	AK
STEP CLAW	→A
BLIND BLADE	↘A
BLIND CLAW	←A
BLIND SPIN	←AA
RAT CHASE	↓A
RAT CHASE	↓AA
RAT CHASE	↓AAA
RAT CHASE KICK	↓AAAK
RAT CHASE KICK	↓AK
STUNPED SCRATCH	B
STUNPED SHREDDER	BB
STUNPED SHREDDER	BBB 第三擊只能是在COUNTER時使出
STUNPED SHREDDER	BBBB 第三擊以後只能是在COUNTER時使出
STUNPED SHREDDER	BBBBB第三擊以後只能是在COUNTER時使出
BLADE NAIL	→B
STOMACH SLICER	↘B
HELL CHOP	←B
EXSTACY	↓B
MORE EXSTACY	↓BB
DEMON ELBOW	→→B
MUTE HIIGH KICK	K
MUTE MIDDLE KICK	↘K
SCOPIAN'S TAIL	↙K
PLAYING MANTIS	A+B
GALLOTINE SCISSORS	←A+B
PLAYING CANCER	↓A+B
GATE OPENER	→→A+B
GATE PLAYER	→→A+BK
INSANE FLAP	→→A+B+G
INSANE TRAP	→→A+B+GK
DEATH ROSE	A+K 只限自己背向敵方時
ROLLING CRAZY	A+G
HOLE OF FORTUNE	A+G↑B 只限ROLLING CRAZY擊中時
BLIND DIVE	蹲下前進中按A+B
IMMORTAL BELTY	↓A+B 只限自己背向敵方時
SLIDING FORK	DASH中按A
SUICIDE DIVE	DASH中按K
SPINNING UMBRELLA	A+G
SENTIPED NIGHTMARE	B+G
SADISTIC SPIDER	敵人背後A+G或B+G
BLOODY DRILL	↓↘→B+G
GRAVE DIGGER	↘A 對手被擊倒地上時使用
GRAVE DIGGER	↘AA對手被擊倒地上時使用
GRAVE DIGGER	↘AAA對手被擊倒地上時使用
BLIND TURN	↓↙←

CRITICAL EDGE

THE GEAR OF MADNESS

A+B+K↑↓A+B A+B+K的第一擊一定要擊中



普通技

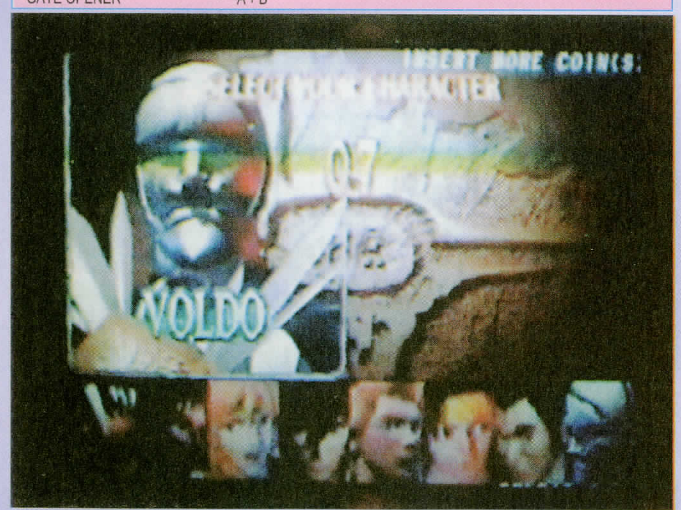
招式	指令
SLIDE BLADE	A
SLIDE FLOW	AA
SLIDE STREAM	AAA
SLIDE UNDER STREAM	AA↓A
SLIDE STREAM KICK	AAAK
SLIDE UPPER HEAVEN	AAB
SLIDE ANGEL KICK	AAK
SLIDE UNDER KICK	AA↓K
SWORD SPLASH	B
RISING SPLASH	BB
STARDUST SPLASH	BBB
SPLASH SHIELD ATTACK	BBA
SPLASH UNDER STREAM	BB↓A
SPLASH UNDER KICK	BB↓K
STAR LIGHT SPLASH	BBAB
ANGEL ARROW	→A
SLIDE MIRAGE	↘A
REVERSE MIRAGE	←A COUNTER攻擊時第二擊自動發生
SWORD SHOWER	←B
UPPER HEAVEN	↓B
HOLY HIGH KICK	K
KICK DUO	KK
PARSIAN KICK	KK↓K
KICK PARADISUS	KK↓K→K
HOLY MIDDLE KICK	↘K
TONARDO LOW KICK	↙K
ANGEL KICK	↗K
ANGEL SPIRAL	↗KA
ANGEL FALL	↗KB 第二擊時倒下的對手也可擊中
ANGEL SOMER	↗KK
ANGEL STEP	↓↘→
ANGEL STRIKE	↓↘→B
HOLY STEP	→↓↘
LIGHT BRINGER	→↓↘B
UNDER ANGEL ARROW	蹲下前進中按A
SHIELD SMASH	蹲下前進中按B
FLOOR SWEEPER	DASH中按K
TONARDO HIGH KICK	A+K
SLEEPING KICK	A+G
HOLY CRACKER	B+G
HOLY DRIVER	B+G↓A+B+K B+G投擲中使用
BOTTOM'S UP	敵人背後A+G
ANGEL'S PUNISHMENT	←A+G 只限對手的特定攻擊
ANGEL'S JUDGEMENT	←A+G 只限對手的特定攻擊
ANGEL'S REPLITHAL	←A+G 只限對手的特定攻擊
ANGEL'S REQUIEM	←A+G 只限對手的特定攻擊
NASTY INPEAL	↘B 對手被擊倒地上時使用
NASTY INPEAL	↘BB 對手被擊倒地上時使用
NASTY INPEAL	↘BBB 對手被擊倒地上時使用
NASTY INPEAL	↘BBBB 對手被擊倒地上時使用

CRITICAL EDGE

PRE. DES. FORTEUS A+B+K↓↘→A+G

A+B+K的第一擊一定要擊中









斯菲特・斯德奧芬 SIEGFRIED STAUFEN

普通技

SMASH	A
DOUBLE SMASH	AA
SLASH CROSS	AAB
SLASH GROUNDER	A↓A
QUICK SPIN SLASH	→A
BACK SPIN SLASH	←A
SWORD BUSTER	B
HELM DIVIDER	BB
ARMOUR BREAKER	BBB
BREAK KICK	BBK
BUSTER GROUNDER	B↓A
BUSTER SPIN KICK	BK
PIECING	STRIKE→B
SKY SPLITTER	↘B
HEAD BAT	←B
DOUBLE HEAD BAT	←BA
TRIPLE HEAD BAT	←BAB
THRUST	↗B
THRUST THROW	↗B←B THRUST擊中時
FATAL DIVE	←←B
FATAL DRIVE	←←BB
DARK HIGH KICK	K
DARK MIDDLE KICK	↘K
AXIAL KICK	↘KK
AXIAL HEAD UPPER	↘KKB
RISING HEAD SHU	蹲下至站立途中按A
MAIL SHUITROM	蹲下至站立途中按AA
RISING KICK	蹲下至站立途中按K
SLIDING KICK	DASH中按K
DROP KICK	DASH中按B＋K
SPIN KICK	A＋K
FLYING EDGE	→→A＋B
SHOULDER CHARGE	→B＋K
HILT IMPACT	A＋G
NIGHTMARE SLASHER	B＋G
FLAP JACK	敵人背後A＋G或B＋G
UP TOSS	↓A＋G
STONPING	↘K
STONPING	↘KK
STONPING	↘KKK
STONPING	↘KKKK
EARTH DIVIDE	↓↘→B 不能擋格

CRITICAL EDGE

STRULUM ANGRIEF　A＋B＋K→↓↘B＋K A＋B＋K的第一擊一定要擊中



洛克 ROCK

普通技

BREEZE AXE	A
GAIL AXE	AA
TYPHOON AXE	AAA
SWING CANNON	AB
SPINNING AXE KICK	AK
GRIP SHOT	→A
GRIP STROKE	→AA
TONARDO AXE	→AAA
STROKE CANNON	→AAB
CYCLONE AXE	↗A
AXE SWING	→→A
TONARDO SPARK	→→AB
ROCK SPLIT	B
ROCK ASSULT	BB
ROCK CRASHER	BBB
ROCK SHOT	BA
AXE VULCAN	↘B
BEAR FANG	←B
GRAVITY AXE	→→B
ROCK HIGH KICK	K
ROCK KNEE	→K
ROCK MIDDLE KICK	↘K
KICK VULTEX	↘KA
HORIZONTAL SWEEP KICK	↗K
SHOULDER TACKLE	→→K
LAND SLIP KICK	DASH中按K
SUN RISE AXE	蹲下AB
TIDAL WAVE	←A＋B
ROCK SLAM	A＋G
CANYON DIVE	B＋G
ATOMIC DROP MAXIMUM	敵人背後A＋G或B＋G
DEAD FALL	↓↗←B＋G
DYNAMITE SLAM	↘A＋G
KNEEL KICK	↑K

CRITICAL EDGE



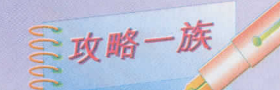
GROUND SLAM VULTEX　A＋B＋K→↘↓←A＋G A＋B＋K的第一擊一定要擊中











GEESE HOWARD 傑斯秘招—DEADLY RAVE

ACCC→↘↓↙←→+A、A、B、C、C、C、B、C、↓↙←+C

在REAL BOUT 餓狼傳説裏，除了每一個有角色都有的「超必殺技」、「潛在能力」外，「大佬輩」傑斯更有多一招，但此招的指令卻異常複雜，與其説是控制捍的指令，不如説是一大串按掣的 COMBINATION 連續技更為貼切！但此招是隱藏技，便一定不會那麼容易使出，有一定的條件限制在所難免；條件和使出潛在能力時一樣：能源必須「見紅」，畫面下面的氣力糟必須呈「P．POWER」狀態，便能使出；但其攻擊力卻奇低（如以多數隱藏超必殺技的LEVEL來算），所以多數都會在之前加上一些連續技，使其攻擊力加強；本人就在之前加上了「ACCC」的 COMBINATION BLOW ，使此招成為較多 HITS 的必殺技。











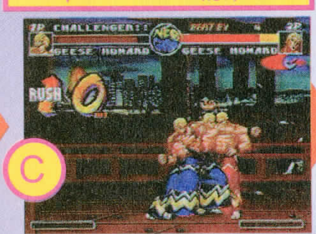






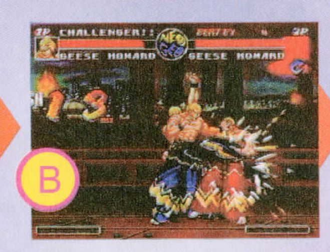






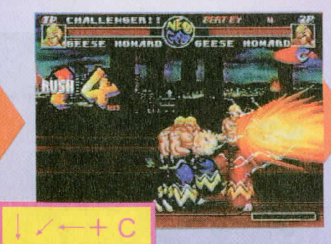








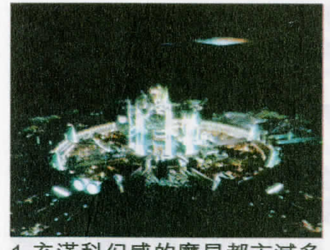






鳴謝 COMPUTER PLAZA CO.

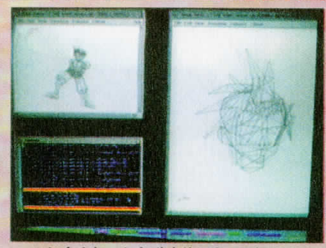
FINAL FANTASY VII 始動篇


1.充滿科幻感的魔晃都市滅多卡魯……



2. 互動式 RPG……


3. 贅長的電腦程式……


4.以多邊形來製作的人物……



5.FFVII 始動


6. 加入色彩後的主角古蘭度……



7. 完全 3D 的表現手法……


8.表現出各人物行動的戰鬥場面。


9.遊戲畫面之一，一座城堡前的吊橋上……


10. 遊戲畫面之二，在一條瀑布前的主角……


11.在一陣藍色的火炎(激流?)下，移向畫面中央的遊戲標題名字……



12.FINAL FANTASY VII，即將於 PLAYSTATION 登場

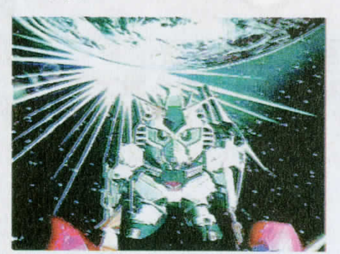
第 4 次超級機械人大戰 S


1.從龜裂的大地上飛起的超力電磁俠


2. 放出浮游飛翅砲的 v 高達


3. 準備要射出 GODARROW 的勇者雷登


4.遊戲畫面介紹。看鐵甲萬能俠的鐵甲飛拳!


5.以閃耀的地球為背景，首先站出來的是 v 高達


6.其他著名的巨大機械人的相繼列陣


7.第 4 次超級機械人大戰 S，BANPRESTO 出品。



一體三用 JOY STICK —— PSYCHOPAD K.O.



曾幾何時，香港曾經出現過一些可以輸入動作指令的控制桿，而小弟當時也買了一個由日本所出的來使用；但一試之下，發覺中了計，那枝控制桿的PROGRAMMING記憶，竟然是不可以輸入斜方向的（↗/↘/↙/↖，即「波動拳」也出不到），而後來一隻由香港所出的又同樣有記憶功能的JOYPAD反而合用。

之後，有一段時間，這類型控制器的推出好像突然停了下來；到了近期，這些控制器又突然再次出現，但卻大多是一些粗製濫造的產品，雖然那些控制器也有可以使用在SS、PS的型號，但好像暫時沒有一隻是製作認真，又可以作多用途的。

現在，終於有這類產品出現，這個就是PSYCHOPAD K.O.了。

外觀

外型上有點像PS主機，比較大的面積可以將整個手腕放上去，令手腕沒那麼疲勞。看上去，板面上有很多按鍵，好像十分複雜，但其實並不然，現在就來看清楚一下吧。

SPEED	用來控制連射的速度，可以有四階段調節。
MACRO	選擇四組指令記憶之中的其中一組，即總共可儲存48組指令。
AUTO FIRE開關	用來設定各鍵的連射開關。
START	開始鍵，在輸入指令作記憶時用作開始記憶之用。
SELECT	選擇鍵（在SS中無用），在輸入指令作記憶時用作決定每一步驟，其指令會在使用後立即回復無按鍵狀態。
P1	10 IN 1指令設定鍵。又在輸入指令作記憶時用作決定每一步驟，但其指令會在使用時持續一秒。
P2	10 IN 1指令設定鍵。又在輸入指令作記憶時用作決定每一步驟，但其指令會在使用時持續二秒
P3	10 IN 1指令設定鍵。又在輸入指令作記憶時用作決定每一步驟，但其指令會在使用時持續三秒
P4	10 IN 1指令設定鍵。又在輸入指令作記憶時用作決定每一步驟，但其指令會在使用時持續至下一指令輸入時。
1	在SS時是X掣；在PS時是L1掣；在SF時無用。另外也是5 IN 1指令設定鍵。
2	在SS時是Y掣；在PS時是□掣；在SF時是Y掣。另外也是MULTI IN 1指令設定鍵。
3	在SS時是Z掣；在PS時是△掣；在SF時是X掣。另外也是MULTI IN 1指令設定鍵。
4	在SS時是L掣；在PS時是R1掣；在SF時是R掣。另外也是5 IN 1指令設定鍵。
5	在SS時是A掣；在PS時是L2掣；在SF時無用。另外也是5 IN 1指令設定鍵。
6	在SS時是B掣；在PS時是×掣；在SF時是B掣。另外也是MULTI IN 1指令設定鍵。
7	在SS時是C掣；在PS時是○掣；在SF時是A掣。另外也是MULTI IN 1指令設定鍵。
8	在SS時是R掣；在PS時是R2掣；在SF時是L掣。另外也是5 IN 1指令設定鍵。
SETUP	指令設定總掣，在設定到ON時才可開始輸入指令。
SLOW	其實即是START鍵的連射掣，可使遊戲畫面變成慢動作。
FLIP	指令左右反轉鍵，可令已記憶的指令左右反轉使出。



一體三用

在機體背面有一個15針的插口，是用作插入接駁線，將PSYCHOPAD K.O.本體連接至遊戲機主機（SS/PS/SF）使用。如想轉駁至另一主機，只需把隨PSYCHOPAD K.O.本體附送的合適接駁線轉換便可。



指令設定鍵的使用

指令設定鍵總共分為三種的：1. MULTI IN 1指令設定鍵；2. 5 IN 1指令設定鍵；3. 10 IN 1指令設定鍵。

MULTI IN 1指令設定鍵：
是可以將一組一次過按下的鍵，以一個指令設定鍵代表。
例如：↙＋P＋K

5 IN 1指令設定鍵：
是可以將一組要分開五次或以下按下的鍵，以一個指令設定鍵代表。
例如：P＋K＋G．←．↘＋P＋K．↓．←＋P

10 IN 1指令設定鍵：
是可以將一組要分開十次或以下按下的鍵，以一個指令設定鍵代表。
例如：↙＋G＋P．←．←．←＋P．↘．↘．←＋P．↘．↘．←＋P

但要注意，一組要分開多過五次的指令，並不可以使定在5 IN 1指令設定鍵裏，否則在指令去到第五次按鍵時，便會停下來；同樣地，一組要分開多過一次的指令，並不可以使定在MULTI IN 1指令設定鍵裏，如此類推……

指令設定鍵的輸入方法

如要輸入「←儲二秒→←→↘↓↙←儲一秒→↓＋P×3」在10 IN 1指令設定鍵P1中其步驟如下：

將SETUP鍵撥至ON；
按START；
按P1，SETUP旁的燈會閃一閃，接着每輸入一指令，此燈也會閃一閃；
按着←按P2；
按着→按SELECT；
按着←按SELECT；



按着→按SELECT；
按着↘按SELECT；
按着↓按SELECT；
按着↙按SELECT；
按着←按P1；
按着→按SELECT；
按着↓、1、2、3按SELECT（如在SS中）；
將SETUP鍵撥回OFF，完成。

跟着，每次按P1就會自動輸入「←儲二秒→←→↘↓↙←儲一秒→↓＋P×3」這個指令。

後記

總括來說，此PSYCHOPAD K.O.是近期比較好的記憶JOYSTICK，手感很好，不會有輕飄飄的感覺；但小弟卻不明白為何不增加多一些記憶專用按鈕？將指令設定鍵設在普通鍵上好像不太好……但總之，PSYCHOPAD K.O.實在值得試用一下。





電腦遊園地

文：基斯

你們好，「電腦遊園地」今期首次和大家見面，這個專欄專門報導一些與PC、95及DOS/V遊戲有關的資料。如果大家有甚麼好料，歡迎來信給我們報料。稿費騙夠了，去料！

新GAME介紹

鐵甲旗艦

製作：MOVIC／STUDIO LIVE／WAR MECHINE
媒體：CD-ROM

如果《鐵鎖的星群》這類遊戲不合你口味的話，你也可以試試《鐵甲旗艦》這遊戲。這是一個航海歷險遊戲，你就是一艘萬能調查艦「ATRAGON」的艦長，你的任務便是要克服海上的各種困難，並且收集有關古代文明的情報，尋找古代文明的遺跡。雖然這是一個航海歷險遊戲，但是當你在遊戲途中，你也需要與船員或島上的居民談話，以了解船的情況及收集情報。可算是帶有些少的RPG成份哩！

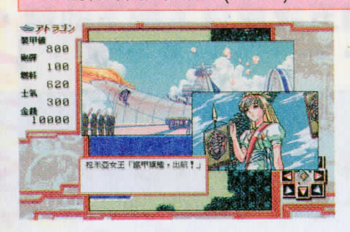
這遊戲的另一大特色，就是製作人都是製作動畫出身的——蘆田豐雄、山內康則、只野和子，這些名字可會吸引不少動畫迷哩。

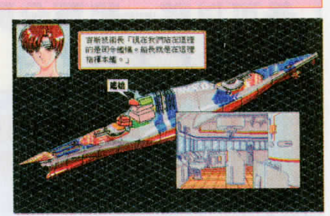
遊戲小秘技

◆這遊戲除了需要590K的主記憶體外，更需要800K或以上的延伸記憶體 (XMS) 。









PC攻略

龍騎士4

製作：ELF
媒體：CD-ROM

在日本大受歡迎的《龍騎士4》，終於推出中文版了，這個SLG遊戲預算在3月中推出，可能當你看到這篇後，各大商戶已經有售！《龍騎士4》跟過去的版本不同的地方，是從全原來的RPG形式（《D-KNIGHT 2》是3D RPG、《D-KNIGHT 3》則是平面RPG），改為SLG，而且全31場戰鬥都要在限定步數內完成，加上版圖上有好些隱藏寶物，不像一般的「好GAME」那樣只顧服務觀眾，缺乏遊戲性。

另外，這一輯《龍騎士》起用了當時得令的竹井正樹作人物設計及原畫，相信玩過《同級生1、2》、《卒業1》和《誕生》的玩家一定對「竹井美人」印象難忘。因此推出日文版時大受歡迎，不知道推出中文版時，會不會像《鐵鎖之星群》一樣，被搶購一空呢？

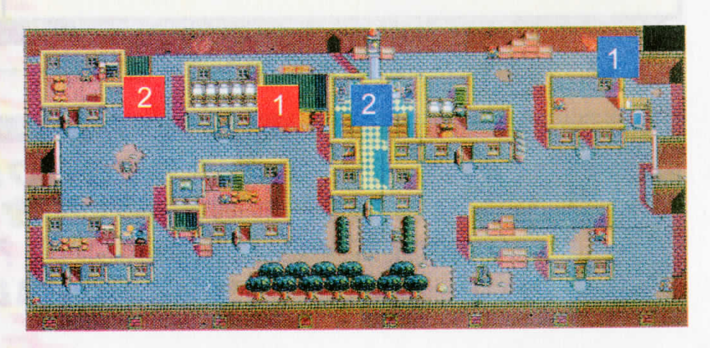
序章地圖集

今期由於截稿關係，所以只先介紹序章部分的三張的地圖。地圖上以編號標上了好些寶物的位置，但要注意的是在戰場上相同編號的寶物只可以取得一個，例如戰場一中實際上就只得兩件寶物——力之種。

寶物
1. 力之種
2. 守之種

事件
1. 瑪莉安的孤兒園
2. 翔離上見到阿班（BURN）和些爾路（SAIL）

地圖1——索尼亞鎮



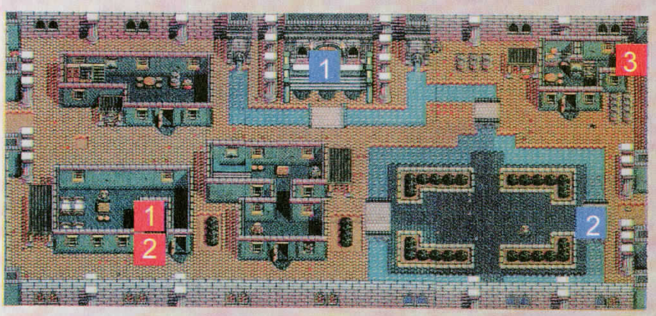
地圖2——里芒王國

寶物

1. 力之種
2. 守之種
3. 黑色皮銀包

事件

1. 會見王帝
2. 跟些爾路會合



◆在這裏大家得先去取得黑色皮銀包，才可以取得簷篷下那人的守之種和他身後的力之種。

戰場1——里芒王國至尤利薛斯鎮



1.、2. 力之種

下期獻上
詳細攻略地圖！

軟體小報導



◆大家期待已久的《三國演義2》又再令大家失望地再度押後推出，軟體世界方面說會於3月尾和他們的新一期雜誌一拼推出。但坊間有很多說法，有的說軟體世界會將遊戲與書分開推出，有的說《三》會再度押後，總之不到最後還是不知道何時推出，不過已經有部分接受了客戶預定的商店，已開始通知客戶取消預定，看來有很多人已經對這遊戲失望了。而我推測可能要到絲帶台重播《三國演義》時才推出此遊戲。

◆3月29日是台灣的青年節，據說這個節日比起過年更重要，而更重要的是，在青年節那個時候，會有很多遊戲推出，包括剛介紹的《龍騎士》及傳說的《三國演義2》，看來我們要掏腰包的日子不遠了。

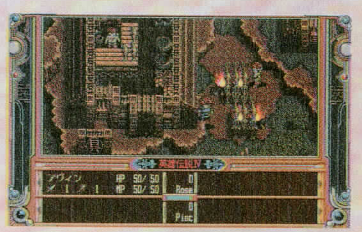
◆據日本的消息，今期介紹的《3×3 EYES三只眼變成》將會在年中推出WINDOWS 95版，而以前本刊曾介紹過的《吸精公主》，亦會於9月推出WINDOWS 95版。而由日文版WIN 95推出到現在短短的半年間，已經有很多「正」遊戲推出，而今年日本方面亦計劃推出大量WIN/95遊戲，這樣我們又多一樣選擇了。

◆台灣將會推出SATURN版中文遊戲就很多人知。不過它們想將SATURN遊戲移植到IBM處不知大家知不知道呢？據報一些生產商已經準備將一些遊戲移植回IBM去，並且會與SATURN版同日發售，待稍後有更詳細消息便會為大家報導。

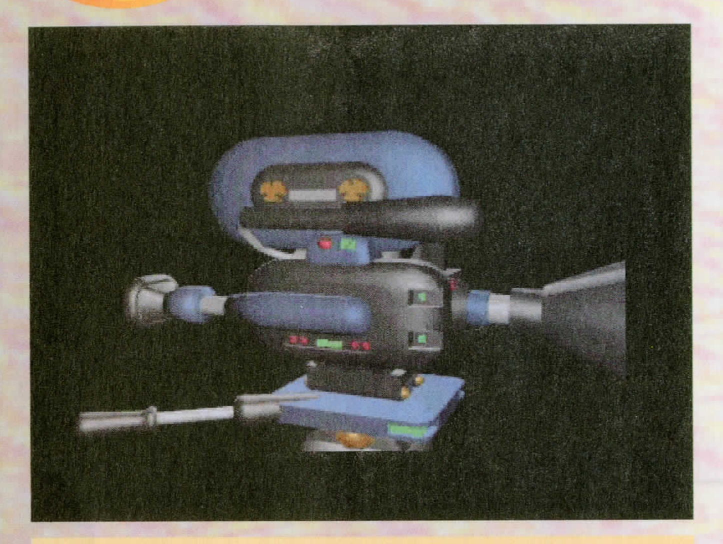
◆相信有玩日本PC遊戲朋友都知道美少女遊戲生產商的大哥大「ELF」的下一套作品是《下級生》。遺陷的是今次ELF再沒有請竹井作人設原畫，不過，更令人注意的是《下級生》的操作平台已不再是9801，而是WIN3.1或WIN95。有關方面雖然還未決定會在哪個平台上推出，但無論是哪一方，此舉都顯示了日本的大型PC遊戲生產商已決心藉WIN來提高遊戲的質素，不再單單使用640×400×16C，相信再過多一兩年，細廠亦會紛紛響應（到時，我部9801EX就唔知擺去邊好囉）。

◆愛好《英雄傳說》系列的玩家有福了，因為FALCOM會在3月8日將為《英雄傳說III白魔女》推出一個可在WIN95／DOS PROMPT玩的版本，而快將推出的《英雄傳說IV赤紅的水滴》亦會是WIN95對應版。這次《英傳IV》將採用開放式劇本設計，劇本數量超過一百個，加上新的T.C.B戰鬥系統和FALCOM首次使用的MIDI音源，相信會很受歡迎。









專為電影迷而設的CD-ROM季刊

光影雜誌



愛好電影的朋友，對這幾年推出的電影CD-ROM一定非常留意，可是過去關於電影的CD-ROM都是外國出品，介紹的都是歐美的電影。去年美亞推出了一隻電影CD-ROM《香港電影大全'95》，是香港少有的港產電影百科全書，反應頗為理想，所以有關方面再接再勵，推出以電影為主題的CD-ROM季刊《光影雜誌》。

專業人馬參與製作



《光影雜誌》並非一般的娛樂軟件，有關方面請來了《電影雙周刊》和多位資深電影人參與顧問工作，令這軟件更具權威性。其中的「一百個第一次」和「伴你自看電影」都是值得細心考究電影的影迷參考的資訊性部分。

唾手可得的資料剪輯

《光影雜誌》的資料搜集算是非常仔細，當中錄了30分鐘電影片段和超過500張電影劇照；此外還有連電影圈行內人也有用的電影黃頁，列出各類有關電影行業的機構資料；「每日大事」的剪報也是井井有條的娛樂資料庫。

《光影雜誌》除了嚴肅的資料和分析外，每期還會有一些專題，創刊號就會介紹10套經典愛情電影，報導今屆金馬獎結果和介紹歷代占士邦。

另外，這軟件還有一項特色：假如你停止了運作20秒，軟件就會開始播放多齣電影的預告片。

系統要求

要以較佳的效果欣賞《光影雜誌》，在640×480點及TRUE COLOR（16.8M）模式來顯示比較好。



- 486DX或以上
- 8MB記憶體
- 雙倍速光碟機
- MPC2 II 兼容音效卡
- MICROSOFT WINDOWS 3.1或以上
- 滑鼠
- SVGA顯示卡

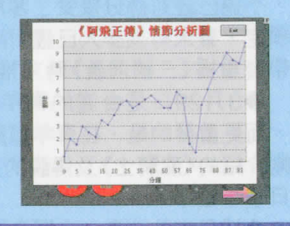
內容四大項目

資訊

詳列去年10月至12月間曾在港推出過的電影、影帶和影碟的資料，並備有搜尋功能；「一百個第一次」分四輯推出由陳慕雲先生提供資料的香港電影史上一百個第一次；「電影黃頁」分門別類記錄了香港電影行業的有關公司。

學術

「伴你看電影」首輯主題是《阿飛正傳》，由演藝學院高級講師蔡繼光深入淺出地分析《阿飛正傳》；電影辭典詳細介紹所有電影片種。



娛樂

「人氣急升榜」選出在10月至12月間見報率最高的十位藝人；「經典電影」第一輯以愛情片為題，列出過去最經典的十套愛情片；「每日大事」為你剪輯10月至12月間的重要娛樂剪報；偶像大揭秘列出過去最深入民心的十位藝人。

專題

創刊號內容有金馬獎大巡禮、奧斯卡金像獎歷史和介紹歷代007占士邦。





STREET FAXER

文：FUKUDA

SS／ELF加入SATURN推出98移植作！

◆真是天大的喜訊！在PC9801推出遊戲的大廠ELF現決定在SS上推出「SILKY」的名作《野野村病院的人們》，暫定於4月26日發售，售價為6800日圓。由於《野野村》是ELF加入SS的首作，因此決定以較高年齡人士為對象的「18禁」形式發售，即是會較電腦版「乾淨」一點，H畫面的描述會比較簡短，基本上是以「看得見裸體」為最極限。（這不知會否令其同好者失望呢？）話雖如此，以《野野村》這GAME的完成度來說，已經可以彌補一切了。

究竟「野野村」的魅力何在？玩慣98或DOS/V的人都應該知道，在日本電腦界最吃香的遊戲形式就是美少女GAME，而且以AVG（冒險）最為特出；比較起電腦版的16色，SS版能夠以32000色來表達遊戲中的美少女，真是玩家們的幸運；另一點當然是聲優及CD音源，玩AVG這兩點是非常重要及煞食的。就以上種種原因，筆者深信《野野村》對SS來說，必然是一個大衝擊，解是究竟其他98廠如D.O.JAST、PINAPPLE等會否加入SS行例呢？從另一角度看，ELF又會否自己出番SS版的《同級生2》呢？（因為《同級生～IF》與《龍騎士4》都是由NEC INTER-CHANNEL發行的！）

◆講開《同級生》，順便提下以下兩則消息：首先的是PC-FX的究極級武器《同級生2》將定在5月24日正式發售，其移植是非常高（指的是H程度），相比PCE版《1》的三點不露來說是超前了很多，難度FX的宿命真的跟98一樣？另一單料則是超任都會出《同級生2》和《龍騎士4》，當然是無好嘢睇啦，夏天發售預定，BANPRESTO出品。

◆相信很多人都知SEGA隻重頭作《VF3》是使用MODEL3基板的，那麼MODEL2又點處置呢？首先當然是由世嘉自己用番，例如非常搞嘢嘅《格鬥超音鼠》就係用MODEL2底板。另外，SEGA又將MODEL2底板賣給其他公司推出新GAME，第一批三間公司分別為JALECO（《美少女雀士SUCHIPAI》）、TECMO（3DO格鬥《DEAD OR ALIVE》）和DATAEAST購入MODEL2的版權哩。

◆各位有留意行情的讀者，一定會發現一個怪現象，就是在坊間發售的SATURN已經不是由日本生產的，而是由印尼生產主機搭大陸出嘅PAD。這其實是一件非常普遍的現象，試想若果全部機都是在日本製造，單計人工你話又點可以用二千幾蚊來賣呢？為了節省生產成本，主機在外地製造已是一個必然現象；生產線轉移會否對主機的質素有所影響，就視乎該公司的QC了。記起友人往店子去買SS，就在日本水貨與印尼行貨中考慮時，就被店主恐嚇：「咪話印尼啦，非洲都有呀！你敢唔敢買呢？日本水貨唔好得好多㗎！」聽後不禁失笑。其實，既然在現存市場只剩下由印尼生產的220V香港版SS，那麼便不需去想太多了，買下吧！不要強行去買水貨。

◆真係唔知點解，《VAMPIRE HUNTER》發售之前一直有個想法，就是既然有香港代理在雜誌及電視上買廣告，那麼其售價應該會較高（因為日本售價6800日圓）。可是，在發售當日在深水埗科技商場某店就買$455，比起《ZERO》首天又是貴了少許（$400）。想不到過了幾天的農曆假期後，其售價竟然回落到$330左右，筆者認為其中一個主因應該是有一大堆不明來歷的「無貼紙」版本出現充出斥市面，售價更比行貨平$30至$50，相信各店舖新了儘快回套取回成本，因此便急急降價來招引客仔。在截稿時所知，《VH》只售250元，但聽聞這GAME的批價只要210元，相信嘢隻GAME的售價仲可以跌。

◆講開價格，不如講下一件SS玩家必備／非必備的週邊配件。相信一般只玩格鬥和動作遊戲的人一定不會考慮去買POWER BACKUP帶吧？不過唔知點解此SAVE帶在香港的受歡迎程度竟然非常高（前幾期已述），而又沒有代理肯正式入貨，故此在坊間一直流傳的都只是由水貨佬順便帶返嚟賣。話說筆者在新年前兩個禮拜在某店看到此帶係售$420，但兩日後已經無貨（原先都有幾餅）。後來又有批貨返買五百蚊（真係海鮮價！），過多幾日又回落到420水平，筆者便毫不考慮地入貨，誰不知再過多幾日已跌到$340，真係唔知個價係點SET嘅。

◆另外，據一啲路邊風所知，SS同PS為咗喺N64推出前增大市場佔有率，會喺3月20日左右喺日本開始割價行動，SS門口價20000日圓，PS門口價24000日圓送MEMORY卡。如果此事屬實，的確會對N64造成一定壓力。不過，哩次割價行動對香港的玩家就未必有即時的好處，而PS的話就更微，因為現時香港的PS大都是從歐洲入貨嘅U／C版。

◆SS版《KOF'95》將於3月29日推出，由於上次《VAMPIRE HUNTER》改由富利登批嘅事件，好多人都想知道哩次COMPUTER CENTURY會否好似CAPCOM ASIA一樣收番個GAME嚟自己批。筆者問過有關人士，他們表示今次的確會由CC自己批番，而售價仍在商議中，相信會喺$300尾到$400初之間。以米奇在日本CSG測試所知，這遊戲移植度高，LOAD碟快，用色仲多過NEO．GEO，應該會大受歡迎的。

◆95年秋季AM SHOW「備受注目」的射擊遊戲《首領蜂》終於決定在4月下旬發售，售價5800日圓。此GAME是一隻傳統的縱向STG，有各種不同的武器供選擇，不過在香港的普及度只是一般。

◆TECMO SOFT的《反吓反吓》PS作品將會推出SS版，名為《HYPER REVERTHION》基本上和PS版沒有太大差別，4月26日發售，5800日圓。

◆各位「MEGA-TEN」FANS敬請注意！ATLUS將會在4月下旬推出一隻名為《真．女神轉生～惡魔全書》的DATABASE，內裏收錄了在SS版的《真女神》中所登場的惡魔及頭目等資料，包括可以隨意放大縮小的CG以及出處等珍貴情報，是《女神》迷必購佳品，售價2900日圓。

◆不知道香港有幾多玩家喜歡玩AVG的？事關IMAGINEER會在6月14日推出一隻名為《行兇照片～被縛的少女們見到甚麼？》的H冒險遊戲，好此道者可以留意，售價6800日圓。

◆一直希望《VIRTUA COP》嗰支專用槍可以用嚟玩其他作品，現在終於如願以償，據知在7月7日將會有一隻名為《DEATH CRIMSON》的多邊形射擊GAME，由ECHO SOFTWARE推出，當然對應VIRTUA GUN，售價5800日圓。

◆BANPRESTO又有兩隻SS新作，分別是名為《GRANDREAD》的SF模擬遊戲和《特搜機動隊J.SWAT》，8月預定。

◆LAST一單料是BANDAI VISUAL的《MACROSS（暫稱）》，遊戲類別不明，發售日未定。

PS／SQUARE一年內在PS出20 TITLES！

◆上期已向各位讀者講述過有關SQUARE入主PS一事，今次再為大家報多點資料。據報SQUARE將會在由96年秋季一直到97年末推出大約20隻作品在PS上！真不得了，就算數數以下的續篇：《FF7》、《ROMANCING SAGA 4》、《聖劍傳説4》、《FRONT MISSION 2》、《CHRONO TRIGGER 2》、《LIVE A LIVE 2》、《半熟英雄2》、《BAHAMUT LAGOON 2》，甚至到未出嘅《TREASURE HUNTER G》也好，都唔夠20隻，那麼亦暗示了會有幾多新TITLES出現。筆者希望SQUARE能夠推出RPG或SLG以外的遊戲，例如在紅白機早年登場的超正賽車GAME《HIGHWAY STAR》，或者磁碟機的《磁界少年》，那麼SQUARE要雄霸次世代界亦不是一件難事。

◆上期臨收工講咗一些有關SQUARE將會在年底發售WINDOWS95對應作，原來是他們的刻意安排，為了應付不久將來的WINDOWS97遊戲，先在95版本推出一些較矚目的舊作（推算是《FF》1、2集與《聖劍2》等），然後待開發技術日趨成熟便推出97專用遊戲，或近年大HIT的作品。因此，家裏有PENTION的用家們敬請學定如何去操作WINDOW95了！

◆根據可靠情報指出，曾一度大熱的SLG系列《第X次超級機械人大戰》的PS版本，將會是該系列的最後一隻。不過，別失望，事關BANPRESTO已決定推出名為《BATTLE OF SUNRISE（暫稱）》的全新篇，話明係SUNRISE，當然同日昇那些片集有關啦，例如《傳説巨神》、《絕對無敵》等，不知道那時會出現何種景況呢？

◆又關眼鏡廠事？在超任大受好評的小説遊戲《學校之怪談》將會推出PS版本，由BANPRESTO發行，7月發售預定。

◆CAPCOM紅白機不朽名作《ROCKMAN》系列的最新版《ROCKMAN X3》將會火速移植落PS與SS裏，4月下旬預定，5800日圓

◆BANDAI鎮山之寶《機動戰士GUNDAM VER.2.0》將決定在3月20日發售，和《鐵拳2》同日，唔知到港後會被炒到幾錢呢？售價6800日圓。

◆相信很多資深的玩家們都曾在機舖裏玩過《究極TIGER》這隻射擊經典了，現在有機會可在PS上重逢哩！由BANPRESTO所推出的《東亞PLAN射擊遊戲集VOL.1》將會收錄《究極TIGER》與其前篇《TIGER HELI》，7月發售預定。

◆ZOOM 那隻機械人格鬥《ZERO DIVIDE》將出續集！價格及發售日仍未定。

◆SONY 會繼《ARC THE LAD2》後又有一隻超正的PRG登場，名為《WILD ARMS》，和《FF7》相似的是以全3D多邊形製作的戰鬥場面，相當期待的一作，夏季發售預定。

試玩消息／《ZERO 2》試玩會速報！

◆相信各位已看過今期由J.J從今次AM SHOW所帶回來的精采資料，而亦對其中一隻超人氣話題作《STREET FIGHTER ZERO 2——少年街霸2》有相當認識了。一如慣例，CAPOM ASIA亦會搞試玩給各界FANS試下這隻新GAME，繼而得知玩家們的意見及作BETA測試之用。在3月9日至10日，位於尖沙咀的CAPCOM陳列室曾舉行一次《ZERO 2》試玩，編輯部亦派人到現場採訪兼試玩，玩後感請留意今期ZAC的介紹吧。









街頭GAME霸王

文：威記

哈哈！大家好！農曆年過得快唔快呀？有冇去打機先？

有嘢睇？冇嘢睇？

近排唔知點解，啲《刑美女》(不論中外、VERSION)，都忽然間冇晒啲「正嘢」睇，搞到好多人好失望。玩嗰班就好地地，因為只係志在玩GAME，但係睇／圍觀嗰班就怨聲載道。之但係，哩個GAL PANIC 3「冇嘢睇」之後就真係唔好玩嘞。以前就話可以揀的紅色框框嘅女仔，雖然冇乜嘢好睇，但係至少被剝姐姐似番個人吖。而家，揀親都係的「熊似人」呀、「猴似人」咁，真係好冇癮。

蘋果棋……係咪人玩㗎？

有次同班朋友去KTV，嗰度有得玩蘋果棋，個電腦蠢到無倫，各朋友玩得甚為冇癮。忽然有人講咗句：「街機嗰部就好難打嘞！」眾人隨即抱頭跪地……

講真，哩部《DON DEN LOVER 蘋果棋》，真係令人懷疑係咪俾人玩㗎！在座好似未有人試過一局去到第三版，而且仲要三蚊一局，救命呀！不過，大家不妨去灣仔「CITY」，嗰度唔止「有嘢睇」(過到版先算啦！)，而且仲係兩蚊一局！起碼都可以操多兩鋪啦！

《VIRTUAL ON》引你入局

唔知大家有冇玩過SEGA嘅《VIRTUAL ON》哩個機械人戰鬥GAME呢？睇畫面就可以叫合格，但係玩落就……玩過嘅都中毒，而且操作唔難，又唔駛八蚊一局，「高士達金星」就五蚊局，投入度高。事後大家覺得，如果哩隻GAME再發展落去，就真係殺死人嘞，未玩過嘅朋友可以去試吓。

《D&D2》係雀局？

大家都應該有玩過《D&D2》，玩法雖然都幾麻煩，但係近排好少的似樣嘅ACTION GAME，所以都受歡迎。但係我發現一個有趣現象，但凡有4-PLAY機嘅地方，喺嗰間機鋪「打躉」嘅人會等齊班FRIEND先至4人同玩(唔係就好易死)，當4人一齊GAME OVER以後，便會「賽後檢討」，例如阿甲話：「如果唔係乙扣起啲魔法，就唔會咁快死啦！」，阿乙又話：「如果阿丙過嚟幫手，就唔使搞成咁啦！」情況就好似一個雀局：等齊「腳」，然後開GAME，事後又話邊個扣起乜扣起物，跟住就「上訴」(入錢再玩)。莫非，哩個真係雀局？

REAL BOUT……餓狼……TERRY……

《REAL BOUT 餓狼》真好玩，上期出書以後，編輯部戰隊成功開發「一招了」連續技，就算唔成都打到對手「人畜無害」，現已有FRANCO BASH、TERRY、JOE、山崎龍二、ANDY。現仍繼續開發，有機會我地會公布。

另外，出面有啲機鋪嘅《REAL BOUT》，輸入↓↓＋A會出到超必，↓↓＋C會出到潛在能力，而且無條件限制，幾時出都得。而啲的機有一個特徵：選完第一戰對手後(例：JOE)，在第一戰開始前會出現一黑畫面，上面寫住STAGE 1 JOE HIGASHI AREA之類嘅字樣，而熄機再開機之後會有時間顯示。另外，平時以舊出招方法嚟出超必／潛在能力係冇反應嘅。現知灣仔「威羊」、葵芳「聞魚」、深水埗「祥缸」(左邊個部機)有哩啲機，不妨去試試。

「藤堂香澄應援團」成立！

出書之後無耐，《龍虎之拳外傳》差唔多到港。今集剩番呀RYO同ROBERT，其他都係新人物。其中藤堂龍白個女呀藤堂香澄好靚女，編輯部戰隊已經有四份一人愛上佢，仲成立咗個「藤堂香澄應援團」，準備「發大」嚟搞……



今集嘅畫面靚咗，而且動作流暢到無倫，再加埋個ULTIMATE KO系統，應該會幾正。

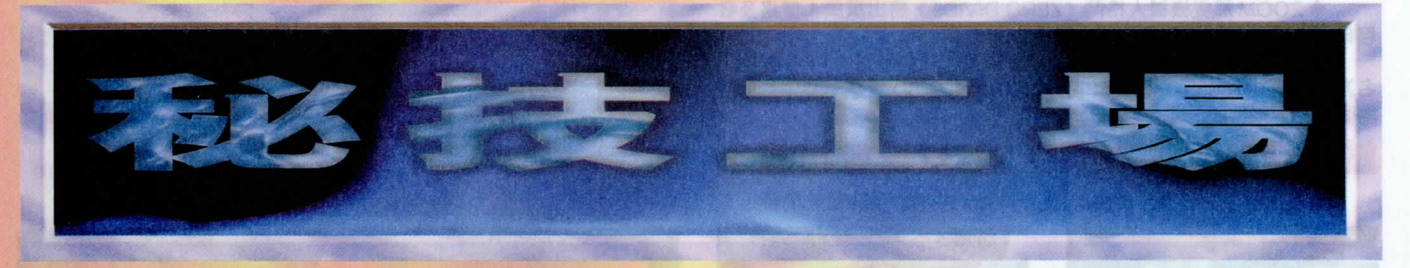
《STREET FIGHTER CO2》又嚟？！

《STREET FIGHTER CO2》(STREET FIGHTER ZERO 2)應該到咗，畫面係靚咗，加埋的好似新人物，不過好悶。原本諗住唯一可取嘅就係ORIGINAL COMBO，但係……真係無乜用。我測試過，如用LEVEL 3，用「亂舞技」(輕拳連按→中拳連按→重拳連按→輕腳連按→中腳連按→重腳連按)，打入廿幾HIT後，對手扣得仲少過中兩三下重拳，如在拳腳招間駁必殺技，係就係扣多啲，但對手好易擋晒，而且使出ORIGINAL COMBO時又易被對手反擊，實用性似乎唔大嚤。

SNK陳列室快將開檔

相信大家都知CAPCOM喺香港有個陳列室，每當佢有新GAME推出時，都會喺嗰度搞下試玩大會。最近據知SNK嘅香港總代理COMPUTER CENTURY都準備搞番個場，唔知會唔會公開俾大家入去玩啲試版遊戲呢？

今期講住咁多先，下期見。



二級勁料2 四大隱藏人物使用方法

遊戲：鬥神傳 2
機種：PLAY STATION

在早前推出的對戰格鬥遊戲《鬥神傳 2》之中，是有四個隱藏人物已是眾所週知的事實，不過，大家知道的方法亦只是要打爆機才能使用的，而這次為大家帶來的，卻是一個不用打爆機而可以使用這四名隱藏人物的方法。方法是十分簡單，不過用起來卻是非困難的，方法如下：如要使用 URANUS 和 MASTER 話，便要在 TITLE 畫面出五行字的時間之內使用 1P 控制器順序輸入「L1、L2、△、R1、R2、□」，成功的話方格會變成綠色；而要使用 SHO 及 VERMILLION 的話，則要在五行字的時間內用 2P 控制器順序輸入「□、R2、R1、△、L2、L1」，成功的話方格會變成紅色。以上兩個秘技是可以同時使用的，亦即是說玩者是可以同時使用四位隱藏人物的。不過，這個秘技的輸入時間是非常的短，而最好的時間是在「1P GAME」出完之後開始輸入，所以輸入的時間基本上只有大約 3／4 秒左右，大家可以做得到嗎？


■在這時輸入秘技。

用 1P 控制器順序輸入「L1、L2、△、R1、R2、□」


■方格變成綠色。



■可以使用URANUS和MASTER了。

用 2P 控制器順序輸入「□、R2、R1、△、L2、L1」


■方格變成紅色。

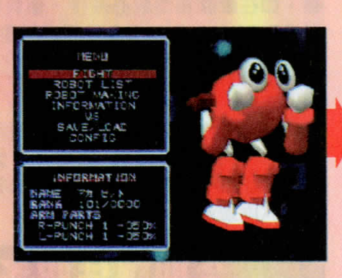


■可以使用SHO及VERMILLION了。

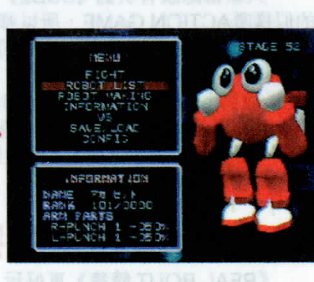
三級好料3 可以自由的選擇對戰場地

遊戲：ROBO PIT
機種：PLAY STATION

不知大家會否發覺一點，就是在玩《ROBO PIT》的時候場地是 RANDOM 的，所以不是所有的場地大家也可以見到的，而且很多時會在同一個場地上對戰多場，玩起來難免會使玩者有煩厭的感覺，不過，有了以下的秘技，大家便可以玩齊合共 52 個的場地了。方法是非常的簡單，只要在 MANU 畫面時「同時按着 L1、L2、R1、R2，再按 SELECT 掣」，成功的話，在機械的頭頂會出現 STAGE 的數字，這時候玩者便可以自由選版。


■在這個畫面輸入技。

同時按着 L1、L2、R1、R2，再按 SELECT 掣


■可以自由的選擇版面。

一級猛料1 隨時隨地方便使用鬥神奧義方法

遊戲：鬥神傳 2
機種：PLAY STATION

■先要令四位隱藏人物可以使用。

其實這個秘和以上的四位隱藏人物秘技是三合為一的秘技，因為要使用這個秘技，事先一定要完成以上的秘技方可以成功的。在一般情況下，玩者要輸入一大堆的指令才可以使用殺傷力非常大的「鬥神奧義」，不過，有了這個秘技，這個難題便不會再存在了。如文中所說，玩者首先要完成使用四位隱藏人物的秘技（在TITLE畫面出五行字的時間之內使用1P控制器順序輸入「L1、L2、△、R1、R2、□」和在五行字的時間內用2P控制器順序輸入「□、R2、R1、△、L2、L1」），然後在方格「非紅色」的情況下，在五行字出來的時間內用1P控制器順序輸入「R1、R2、□、L1、L2、△」，成功的話方格會變成紅色，而在遊戲中玩者只要同時按R1及R2便可以使出鬥神奧義了。



■再在這個時候輸入秘技。



■方格變成綠色。



■只要同時按R1及R2便可以使出鬥神奧義了。

三級好料3 可愛小貓小片段

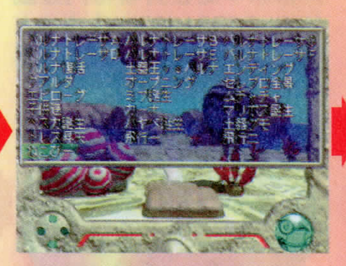
遊戲：土器王紀
機種：PLAY STATION

在AVG遊戲《土器王紀》中，玩者要解開不少的謎才可以將遊戲完成的，所以，一定會就此了事的，在完成這個精采的遊之後，玩者是可以看到一些精采的「真實片段」的，而這小片段的主角是一群非常可愛的小貓。如果大家想看到這些可愛小貓的話，便一定要先完成《土器王紀》這個遊戲，在完成這個遊戲之後（當然，在遊戲之中一定要SAVE，不然，就算大家真的是爆了機也是沒有用的），玩者便要再一次的開始遊戲，而且一定要是從頭開始，因為只有這樣才會成功的，在重新進入遊戲之後，玩者要在遊戲中進入MENU畫面，在MENU畫面選在低的「MOVIE TEST」，在那裏玩者會看到最後會有一個「ねこびー」，只要選這個便可以看到可愛的小貓了！

先要將整個遊戲完成一次，然後再重新開始遊戲



■在遊戲之中進入MANU畫面，選最低的MOVIE TEST。



■進入最後的「ねこびー」。



■小貓可愛嗎？

三級好料3 自由選聽遊戲之中的音樂

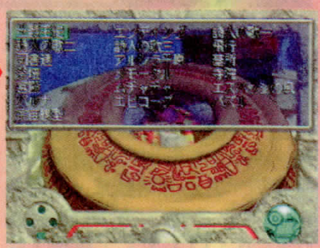
遊戲：土器王紀
機種：PLAY STATION

這個秘技其實是和上一個的差不多的，首先是要各位將這個遊戲成，然後才可以正式進入秘技的。玩者在完成一次遊戲之後，再次重新的開始遊戲，如果玩者不善忘的話，便記得在遊戲初段，離開司書房之後，往左方行便會見到一名正在釣魚的土器人，玩者只要調查這土器人身旁的收獲便可以進入「自選音樂地帶」，選聽遊戲之內的音樂。

先要將整個遊戲完成一次，然後再重新開始遊戲



■調查在庭園中釣魚土器人旁的收獲。



■可以自由的選聽音樂。

三級好料3 使用第三個視點的秘技

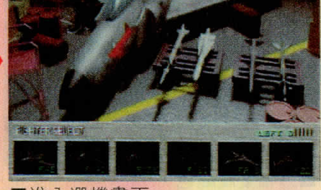
遊戲：SIDE WINDER
機種：PLAY STATION


■在作戰説明後輸入秘技。

在空戰遊戲《SIDE WINDER》之中，本來只有兩個視可以供玩者選擇的，可是，現在又多了一個有趣的視點了，而事實上，這個視點可以稱得上是一個「超EXPECT MODE」的視點。使用方法非常簡單，只要玩者在遊戲開漿時選擇MISSION MODE，進入MISSION後便會有戰鬥説明，在這個戰鬥説明完了的時候，玩者要立刻按着「L1、L2、R1、R2」不放，直至戰機選擇完成之後才可以放手(其實玩者是可以在一開始時便按着L1、L2、R1、R2的，不一定要在完時才按的)。當完成選機之時，玩者又要立刻按着「L1、L2、R1、R2、△、○」不放，等到戰機出現了之後，再按SELECT便會出現第三個視點，在這個「機尾VIEW」之中，玩者是看不到雷達的，只可以聽到指引，是非常「自殺」的玩法，大家可有同感呢？



在作戰説明完成之後，要立刻按着L1、L2、R1、R2不放直至選機完成為止


■進入選機畫面。

在LOADING時按着L1、L2、R1、R2、△、○掣不放，飛機出現後再按SELECT掣


■這便是第三個視點了。

二級勁料2 使用溝口的秘技

遊戲：水滸演武
機種：PLAY STATION



■一定要選擇進入SPECIAL MODE。

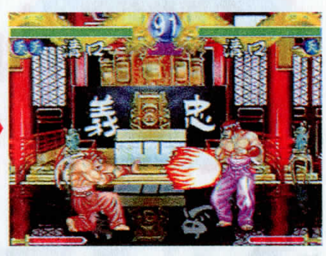
在對戰格鬥遊戲《水滸演武》之中，除了晁蓋這最後BOSS是可以使用之外，原來是有另一位隱藏人物的，他的名字便是「溝口」。這位隱藏人物原本是在對戰格鬥遊戲《FIGHTERS HISTOY》中的人物，想不到他竟然也是這《水滸演武》中的隱藏人物。而他的使用方法是非常的簡單，玩者要在遊戲開始時選擇用「SPECIAL MODE」，而在進入TITLE畫面時順次序輸入「上、下、左、右、下、上、右、左、L2、R2」，如果成功的話，便會出現溝口的笑聲，之後，玩者在2P MODE以使用溝口了。這位溝口的必殺技真的有很多，例如：「↓↘→＋P」、「↓↙←＋K」、「→↓↘＋P」、「→↓↘＋PP」、「↓↘→＋PP」、「→↘↓↙←＋P」等等。



■在TITLE畫面輸入秘技。

順次序輸入「上、下、左、右、下、上、右、左、L2、R2」


■在2P對戰MODE之中，最下的一人便是溝口。


■溝口的勇姿。

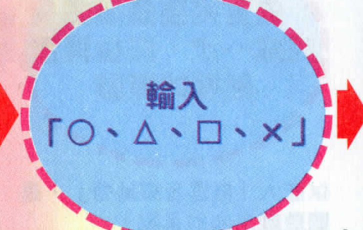
四級碎料4 消除PAUSE的「冇乜用」秘技

遊戲：GUN BIRD
機種：PLAY STATION

在大部份的動作、射擊遊戲之中，PAUSE之時總會有PAUSE這個字樣出現在螢光幕之上，不過，用了以下的秘技之後，PAUSE字樣便會消失在大家眼前，方法非常簡單，便是在PAUSE之後，在同時間按「○、△、□、×」，這樣，在畫面上的PAUSE便會消失。



■在遊戲之中按START掣PAUSE。




■ PAUSE掣消失了。

三級好料3 四個不同的「有D用」秘技

遊戲：ROBO PIT
機種：PLAY STATION

在遊戲《ROBO PIT》之中，敵人的戰鬥力基本上是與戰鬥中的勝負有多少而定，而完成遊戲也有完整與不完整玩者能否拿取所有的武器呢？能否將所有武器的熟練度提升至100％呢？以上的一切一切，在使用了以下四個秘技後便會得到完全解決。首先是使敵人變得弱：在做機械人時，入名時在第8個字後輸入「7F8」便可；而使敵人變強的方法是在輸入機械人名時在第8個字位後輸入「29B」便可；而在輸入機械人名字時在第8個字後輸入「DH5」便可以使武器一開始便有100％；不想浪費時間去集齊所有武器的話，大可以在輸入機械人名的第8個字後輸入「5CY」便可，這四個秘技大家一定會感到滿意的。

■進入機械人製作畫面。

由名字的
第8個字位開始輸入
「7F8」

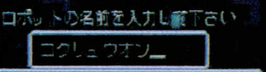


■敵人變得非常弱。

■進入機械人製作畫面。

由名字的
第8個字位開始輸入
「29B」

■進入機械人製作畫面。

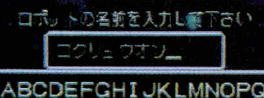


■進入機械人製作畫面。

由名字的
第8個字位開始輸入
「DH5」



■武器一開始便有100％。



■進入機械人製作畫面。



■一開始便有齊所有的武器。

二級勁料2 VIRTUA COP不用打爆機也有ENDING睇

遊戲：VIRTUA COP
機種：SEGA SATURN

在《VIRTUA COP》這個GUN SHOOTING遊戲之中，如果要看到ENDING便一定要將全3版打爆方可以，不過，這三版對初玩的人們而言是一件非常難的事呢？但是有了以下的秘技，大家可以在打完第1版便看到ENDING。方法是非常的簡單，玩者只要如常的進入遊戲，然後又是如果的進行遊戲，不過，在遊戲到達最後階段的時候，玩者便要開始注意在畫面上的敵人了，因為玩者要在打倒最後一個敵人之後立刻按着2P PAD上的B、X、Z掣不放，直至BOSS出現為止，這樣，這個秘技便算完成，玩者可以如常的繼續遊戲，不過，玩者一定要將第1版的BOSS打倒，不然，依然是看不到ENDING的。當將BOSS打倒之後，玩者便可以看到在平日要打完3版後才可以看到的ENDING。相信這個秘技對一些初玩者而言是一個非常好的介紹呢！



■選擇進入第一版GAME。



■打最後一個敵人之後立刻輸入秘技。

按着B、X、Z
直至BOSS
出現為止





■將BOSS打倒。

■立刻可以看ENDING。

二級勁料2 DIRT DASH中的T.T. MODE及CAR SETTING MODE

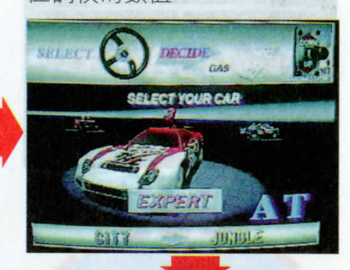
遊戲：DIRT DASH
機種：街機

在街機的賽車遊戲《DIRT DASH》之中，是有着一個T.T.MODE的，就和NAMCO以前的賽車遊戲一樣，不過，這次是要自己「調校」出來的，方法十分簡單，只要玩者是採着油門和剎車掣，以及按着VIEW掣，然後才入錢，這樣便可以進入T.T.MODE了。

而藉着這個T.T.MODE，便可以進入以下的「CAR SETTING MODE」，要進入這個CAR SETTING MODE便一定要先進入T.T.MODE，記着，入完錢之後不要放手和放腳，然後便進入STAGE SELECT，在STAGE SELECT中不要按任何掣，只可以扭動軚盤來選賽道，但要等夠鐘，然後在選車的畫面中，要先扭右，再經過中間到達左方，然後又是要等夠鐘，成功的話便會出現「CAR SETTING MODE」，因為有時間限制所以一定要快手，遊戲之中，在螢光幕的右下方會出現一串的數字，這些便是各位調校的數值。



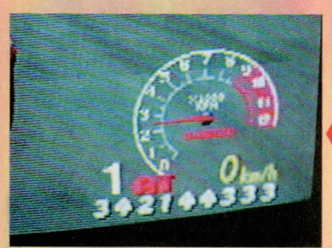


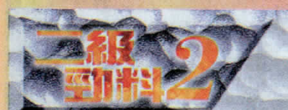












二級勁料2 話爆甲又唔爆甲的秘技

遊戲：FIGHTING VIPERS
機種：街機

在街機的對戰格鬥遊戲《FIGHTING VIPERS》之中，每個人物也是穿着一件「甲」的，當受到重大打擊後便會「爆」，不過，亦有自我「爆甲」的方法，不過，在爆甲之後人物的防禦力會減半，而攻擊力及速度也會有所提升，所以真是爆甲好過唔爆，所以以下的秘技一定會令各位感到非常欣喜。使用的方法首先是要被人挑機，然後在人物的選擇畫面時開始輸入秘技，本來在人物選擇畫面人物會自己移動的，不過只要輸入「↓＋PKG」玩者便可以自由的控制人物，再輸入爆甲秘技「→•←→•←＋PKG」，這樣在人物選擇畫面上的人便會自動爆甲，而入遊戲之後，人物會再次穿上甲的，不過能源BAR則是紅色的，而就算再爆甲也不會真的爆甲，這樣，真是點打都得，雖然防力減半，不過一開始便有高 [的攻擊力及速度，真是「有着數」。



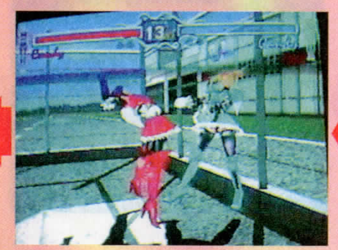


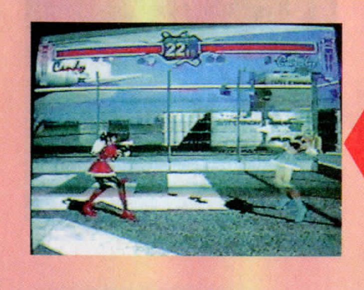












一級猛料1 非常厲害的DEBUG MODE

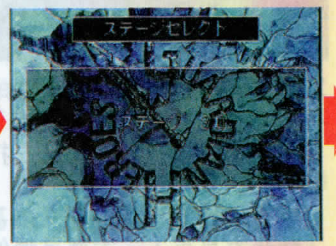
遊戲：守護英雄
機種：SEGA SATURN



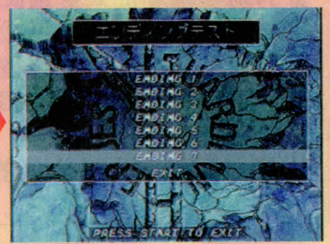

■在這個畫面輸入秘技。

在F・RPG遊戲《守護英雄》之中，有不少玩家一定是會遇上一個問題，便是看不齊所有的人物，而且有一些ENDING是看不到的，而藉着這次介紹的DEBUG MODE在這個遊戲之中的一切一切便會全部展露出來。使用DEBUG MODE的方法是非常簡單的，是要在OPTION MODE時，同時按「A、C、Y掣」，這樣，在OPTION的首項中便會出現DEBUG MODE的選擇，開動這個DEBUG MODE便可以得到以下的結果。


■可以進入DEBUG MODE。


■可以選擇版面。


■VS MODE時可以有齊所有人物。


■可以看齊所有ENDING。

DEBUG MODE功能一覽

- 在OPTION MODE時可以看到所有ENDING。
- 遊戲最初時可以有LV.200。
- 在人物選擇畫面之後可以選擇版面。
- 在STORY MODE之中暫停遊戲，按着X、Y、Z掣再按START掣向上推可以令能量回復。
- 在遊戲之中按R+START＝飛後一個片段；R+A+START＝飛後兩個片段；R+B+START＝飛後三個片段；R+C+START＝飛後四個片段。
- 在遊戲之中按L+R+START＝飛前一個片段；L+R+A+START＝飛前兩個片段；L+R+B+START＝飛前三個片段；L+R+C+START＝飛前四個片段。
- 在DEBUG MODE之中調校可以看到自己的下一個LEVEL時，在LIVE之上可以同時看到自己的善惡數值。
- 在STORY MODE及VS MODE之中，按一次L掣便可以看到遊戲中的判定。
- 在VS MODE初可以選擇所有的人物。

三級好料3 可以看所有的MOVIE

遊戲：機動戰士 高達
機種：SEGA SATURN

在動作遊戲《機動戰士 高達》之中，玩者在每一個戰鬥之前，一定會看到一小段的片段，這些片段都是重新繪畫的，所以都比以前的版本更為精細，但如果大家想一次過看這些片段的話，便一定要先爆一次機，然後再進入TITLE畫面，在TITLE畫面時順次序按「A、X、B、Z、C」，成功的話便可以進入VISIAL MODE，在這個MODE之中，可以看到所有的動畫片段。最令人感困難的是要爆一次機，然而，用EASY MODE亦可以的，所以，這也不算是非常困難的。



■在這裏輸入秘技。



■這樣便可以選擇想看的MOVIE了。

遊戲小説

POLICENAUTS

編譯／米奇

前文提要：2013年在一次太空推進器EMPS的試驗中發生了意外而留落太空的POLICENAUTS原祖特警莊尼芬·英格倫，經過25年的漂流僥倖獲救，但是一切人事經已面目全非。過了三年，莊尼芬的前妻羅莉從太空殖民衛星BEYOND COAST到來，請求莊尼芬替她尋找失踪的丈夫，但就在莊尼芬接受了羅莉的委托之後，她就被一蒙面人暗殺。莊尼芬帶着羅莉給他的四粒藥丸和半片樹葉，再次踏足BEYOND，

他首先到BCP去請求他的舊拍檔艾度協助他調查

CHAPTER 2 BCP

2.1 風紀課

「讓我正式替你介紹，他們是迪夫和美妮露。」

迪夫看來很年輕，臉上總是一副和氣相，完全不覺得他像個刑警。



「我的面相自小便讓人覺得我在笑，所以常常令老師發怒。」迪夫自言。

「因為這樣他才想令自己看起來COOL一點。」艾度取笑他説。

「你為甚麼會當起警察來的？」

「因為我自出娘胎便是BEYOND人，所以無法離開這個『圓筒』，我當了警察之後，可以申請移居地球。BEYOND人要取得地球移住權要花上很長的時間，要耗上數年哩……審查太嚴格了。真羨慕莊尼芬你啊。」

我認為像迪夫這樣想老老實實的在地球上過日子的人，到了地球也不會比在BEYOND好。在地球假如不積極的話，誰也不會看你一眼的，所以，所有人都想要一鳴驚人。

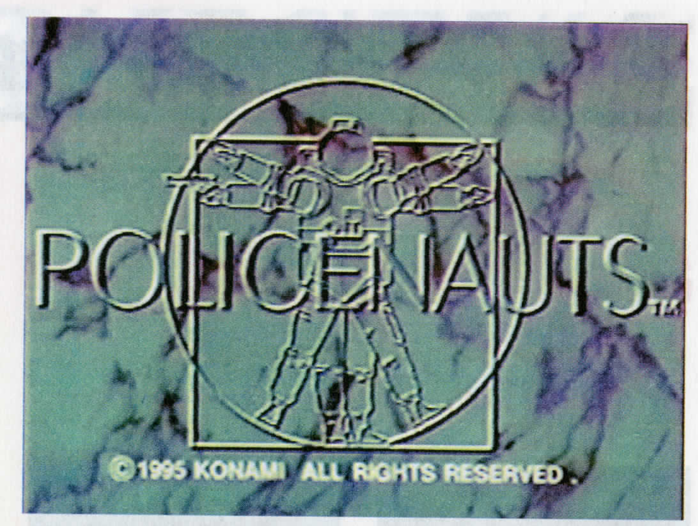
那個叫美妮露的女人總是玩弄着手上的軍刀，身高差不多有兩米，右臂紋上了個像軍徽的圖案，加上一身軍人的裝束，一看就知道她是軍隊出身。看上去美妮露還帶有幾分妖艷，不過看來她不太喜歡人家這樣稱讚她。

「那柄刀很不錯嘛……」我讚賞她手上的刀。

「這是『NISHIO ATTACK SURVIVAL』軍刀，是用來護身用的。這是自從入伍以來便養成的癖好。」

「沒有人會襲擊美妮露妳的啊。」迪夫説。美妮露好像對這番話有甚麼反應。

「我最喜歡騎電單車和打鬥，男人也喜歡，不過……沒有談過戀愛。當然，被調到這部門來之後興趣也減了一半了……連騎電單車在這個衛星裏也不可以哩！這裏啊，電



單車都是行電池的，燒電油的型號都禁止入口。電單車沒有了速度的話便甚麼也沒有了。」

「就像從美妮露身上取去打鬥的話便甚麼也沒有一樣嗎……」我打趣地説。

「妳在地球當過兵的吧？為甚麼會加入軍隊的？」

「我全家是軍人，大概是受他們的影響吧？我當時這樣抉擇我的家人也高興得不得了。」

「那妳又為甚麼會來到BEYOND的？」

「我雖然加入了地球的特殊部隊，但是世界的局勢也開始穩定下來……那就變得很無聊了，我好想大肆搗亂一番嘛。加上政府決定使用凍結者來強化軍隊……所以便被炒魷魚了。就因為這樣我就申請到BCP來，而且檢查也完全通過了……不過，這裏也一樣，全都是些腐化的傢伙，一點令人興奮的事情也沒有。」

「這裏的治安好嗎？」

「我年少的時候，BEYOND的治安還是很好的，我覺得很安全，所以才當警察。」迪夫説。

「……我完全不知道這件事。你真不中用哩。」艾度説。

「經過了30年，BEYOND也逐漸生出不少垃圾來，我們的工作就是要掃除這些垃圾和害蟲。不過，自從AP出現以後，有關毒品和危險性的工作都沒有了……現在我們只是負責BCP的投訴處理。雖然那樣做起來可以安心一點，但是……這樣下去也實在太不中用了。

「現在做的都只是『放蛇』捉妓女、駐守街道之類……都是些無聊的工作啊！」

「你怎可以這樣説啊，美妮露！」

艾度還是有點當主管的威嚴的。

「在衛星的中心部分有一個叫歌舞伎區的大紅燈區，地球的遊客都想到那裏去試試在無重力的狀態下做『那個』，我們捉了，他們又會被保釋出去……根本就像小孩子玩遊戲。」美妮露賭氣地説。

「那歌舞伎區是甚麼由來的？」我問。

「20世紀末在日本好像有一個叫歌舞伎町的尋歡地方，那個時候日本發生STBO的疫症……這令歌舞伎町受到很大的打擊。」

「就因為那樣，他們便蜂擁的來到這裏。」艾度補充。

「我還聽説『德川』為了向他們的社員提供服務，也有出過資金的謠言啊。」迪夫説。

「我這副身裁不可以去『放蛇』……總是被調去候命。老實説，這工作一點也不適合我。」

我拿出北條和羅莉的相片來看他們會否認識這個人。
「你要找的就是這個人嗎？」迪夫問。
「呵？那個失了踪的男人就是那人嗎？旁邊的是她的太太吧。看來這阿伯不錯嘛，這個人是『德川』的嗎？」
阿伯……美妮露那種説法好久也沒有聽到過了。
「唔，他就是北條嗎……看來是個認真的人哩。」艾度説。
我又拿出羅莉給我的藥丸和葉讓他們看。
「是膠囊裝藥丸嗎……是甚麼藥來着？」
迪夫一臉好奇的看着那些東西。
「那是傷風藥嗎？」美妮露説。
「……我沒有見過這種葉，那是地球上的植物嗎？」迪夫問。
「我對植物也沒有興趣，除了是求生必要的植物以外。」
「拿去給鑑別課的域陀先生分析一下如何？」
「迪夫説得對。」
「艾度，可以嗎？」我詢問艾度的意見。
「唔，其他人不知道的話應該沒有問題的，我跟域陀老頭總算有點交情，他應該肯幫我的。」
「那現在就去吧。」
「莊尼芬，把那些交給域陀老頭之後，讓我帶你參觀一下BCP吧。」
「可以嗎？」
「不用擔心，讓你一個人到處跑我更擔心啊。待會兒可會讓你嚇一跳哩，這裏跟地球上的警察完全不一樣的啊。」
於是，在艾度的帶領下，我便來到BCP的鑑別課。

2.2 域陀

我們進入鑑別課，只見一在束着小鬍子，一副學者風範的老頭子和一部機械人在辦公室內。辦公室的正面掛着一張平面的大相片。這種2D大相片在這個時代已很少見了。
「嗨，迪陀大醫生！」艾度向那人打招呼。
「喂，艾度，我叫域陀啊。你要到幾時才可以好好的叫我的名字啊？」
「那你打消這個念頭好了，艾度是個善忘的人。」我説。
那個叫域陀的老人見到我便問艾度我是誰。
「噢，這個人誰……？」
「莊尼芬，讓我給你介紹，這位是BCP鑑別課的負責人域陀．尤利根醫生。」
「你好，我叫莊尼芬．英格倫，在OLA（舊洛杉磯）當偵探的。」
「哦——你就是那個有名的太空人英格倫？我後生的時候還滿心興奮地在電視前看着你參加的火星登陸計劃的轉播的啊。好了，你終於回到自己的『家』了。請指教。」
在這個老人的身上，有一股舊時代遺留下來的氣息，例如他掛着的那具眼鏡，在太空已很少見了。看上去，他就像一個率直而頑固的老頭子。
「醫生，看你這個年紀，你是地球人吧？」
「我是在地球的莫斯科出生的。那時候還是到處都張貼着社會主義大字報的黑暗時代。後面掛着的就是那個時候的照片。蘇聯改革熱潮最盛的時候，我就到了美國去學法醫學，後來便當了法醫官。之後，我曾經解剖過差不多3萬件死狀奇特的屍體。40歲之後，我開始對在太空中的變異屍體感到興趣，於是便到了這裏來。無重力狀態下的屍體真的太有趣了。沒有死斑，散發出來的氣體和腐壞的情況也跟地球的大不相同啊。」
「那你為甚麼會當起法醫官來？」
「醫生一般都是處理生人的，可能不知何時會把人家弄死，處理死人就不用擔心那個了。你不覺得實踐法醫學比去處理生人輕鬆得多嗎？雖然我是專攻法醫學的，但有了這AID的幫助，一般的分析還是可以在這裏做得到的。不過，自從AP隊的科學班成立以來，我就只有和這傢伙一起混日子了。電腦的分析能力愈來愈進步，我們這些法醫學者便愈來愈沒有價值了。説實在的，正式的工作現在幾乎都給AP拿了去，這邊變得毫無用處了。其實我還是寶刀未老的，但是……他們都只會用AP的大型分析機。」
「你的口吻跟美妮露和迪夫一樣，好像對AP有點反感哩。」我説。
「哼，我是這一行的專家啊，絕不會輸給AP的超級電腦，和甚麼磁束量子參變元件之類的超高速邏輯零件的，因為那些傢伙就算會演算也好，也不會推理的，遇上從未發生過的案件時就不曉得對應了。法醫學最需要的是想像力啊。」
我對域陀醫生身旁的機械很感興趣，便問他那是甚麼。
「啊，這是部機叫AID，AID是『AUTO ANALYSIS IDENTIFICATION DEVICE』的簡稱。它是個備有攝譜儀、氣體光譜分析儀等各種感應器，配合人工智能的自動分析鑑別裝置。這個熒光上所顯示的是把AID的人工智能形象化顯示出來。我叫它做『哥路比』，它可以辨認出我的聲音的。」
「是域陀你造出來的嗎？」
「當然不是了。我的專長是法醫學啊，對機械很差。這個AID和它的分析程式都是地球的專家造的。全靠這傢伙，幫了我不少的忙啊。對於分析，它可是很優秀的助手哩，可惜不可以當作傾談的對象。」
談了一會，我説明我的來意。
「其實我是來找一個失踪的人的。我假定他已經死了，但從這個衛星把屍體運出境有可能嗎？」
「如果要以個人名義把屍體運出去是不可能的，因為這裏佈設了很嚴密的檢查網。反而活生生的把人運出去，再悄悄把它幹掉更容易啊……進入這個世紀，政府對於太空垃圾是非常嚴格的。」
「如果在衛星內處理掉那屍體又如何？死去了三個星期的話……」
「唔……以火燒掉的話會很容易引起人注意，也不可以沉到衛星的湖底中，因為屍體所發出的腐壞氣體應該是會被探測到的。呀……對了。説不定以最原始的手法，把他埋在泥土裏會是最好的方法啊。在衛星的陸地部分為了防止宇宙射線，是鋪有近2米厚的泥土的。屍體只要埋在20吋至30吋的泥土之下，就不會散發出腐臭。總之，要是沒有組織的話，是不可能把屍體隱藏起來或帶出境的。你手上還有甚麼線索嗎？」
「是有些東西交了給我的。」
「讓我看看可以嗎？」
我就把羅莉給我的4粒膠囊藥丸和半片樹葉，還有北條研三的照片交給域陀。
「是日本人嗎？你要找的就是這個人嗎？」



「他叫北條研三……就是我剛才說失去了音訊的男人。」

「會戴眼鏡的，是地球人吧？」

「域陀……還有這些藥丸，我想請你幫我分析一下可以嗎？」

「哦，那是甚麼來着……是樹葉和藥丸嗎？」

「可以幫我分析一下嗎？」

「我明白了，既然是傳說的POLICENAUTS的請求，當然不好推辭了。」

「醫生，這個可不可以替我們守秘密？」艾度說。

「給我一點時間吧……我想很快便可以完成的了。」

「……那就拜托你了。艾度，我想趁這個時候去看看傳聞已久的AP是甚麼樣的。」

「好吧……」艾度轉向域陀：「迪陀醫生，我們待會兒再來。」

「……我叫域陀啊！」

「好利害的地球式罵人方式啊，真令人安心。」

「BEYOND人的語調都很冷漠的，沒有地球人的抑揚鈍錯。」艾度說。

2.3 基捷

離開了鑑別課，我們到了現在支撐BCP的AP隊員的房間。

「他們是走在時代最前面的主力部隊啊。坐在正面的就是AP的隊長，也就是這BCP的總局長基捷．比加。」

「唔，我在大堂已聽過了。基捷當上了大人物哩。」

「莊尼芬，經已相隔30年了，他也改變了。來，讓我給你介紹把吧。」

我們進入裏面，正中央的辦公桌前坐着一個滿頭白髮的老人，不過，他的輪廓仍然令我一眼便認出他就是我當年的同僚基捷。

「基捷，好久不見了。」我向基捷打招呼。

「莊尼芬．英格倫？你不是莊尼芬嗎？你是幾時來到的？」

基捷一見到我，就表現得很高興。

「基捷，你現在是BCP的總局長嗎？出人頭地了哩，恭喜你啊，真替你高興。」

「不，全靠大家關照而已，不是我一個人的力量。莊尼芬，那件意外真不幸啊，要不是那次EMPS意外，坐這個位子的可能是你啊。」

「不要再說了……其他POLICENAUTS的隊員怎麼樣了？」

「德川20年前經已辭去了BCP的職務，現在已是德川集團的第三代主持人了。沙柏度尼就在10年前辭去了BCP的工作，好像回到地球去了。經過了30年，大家都各散東西了。我想都不會再聚在一起了吧？真可惜，POLICENAUTS在這裏經已變成了過去的事物了。」

我就趁這個時候，向基捷詢問一下BCP的現況。

「從只得5人的POLICENAUTS開始，這裏好不容易才形成了警察的組織，到了現在，就輪到新組織的衛星外機動警察隊，亦即是AP作為主力了。BCP自從引入了AP之後，也變成更適應宇宙的警察了。我們的角色也要結束了。」

「AP是個怎樣的組織？」

「AP的組成是希望組織起一支更能適應殖民衛星這種新環境的全新宇宙警察，在宇宙空間這種特別地方，從前的BCP始終難以適應。引進EMPS也是為了那樣。POLICENAUTS的唯一錯誤，就是試圖把地球的警察系統完完本本的搬到這個衛星裏來。這裏可不是地球，是浮游在宇宙的衛星啊。AP就是以建立屬於這裏的警察系統為出發點。為了得到地球和企業的贊助費用，所以才冠上了「ADVENCED（進化）」這個冠冕堂煌的名字，但他們將來是會成為BCP的核心的。」

「你們是怎樣挑選AP隊的隊員的？」

「AP隊員都是從政府的凍結者當中挑選出來的。因為都是些危險的任務，如果有家人朋友的話會影響任務，你的意外就是教訓了。儘管如此，我們挑選凍結者時，都是挑選些特別適應宇宙環境的精子的。」

「……就是從過去的太空人中取得的那些。」艾度說。

「那麼，也有我們的種嗎？」我感到很吃驚。

「那是有可能的。」基捷說：「說起來，凍結者也可以說是我們這些太空人的兒子。」

「這好像很不合理嘛。」

「由於AP在無重力地帶中進行的任務很多，為了防止在無重力狀態下的鈣質流失，他們都換上了混合材料的人造骨、人造關節和人造聽骨。即使是以前有問題的長時間無重力作業也不用擔心。他們可以說是這個宇宙的強者。他們除了通常的警察活動外，還要駕駛EMPS執行衛星內的拯救行動。此外，他們還要按照《太空人的拯救和送還、與及發射到宇宙空間的物體的送還協定》，在衛星外執行「和平任務」。UNCOPUOS（國際聯合宇宙空間和平利用委員會）常常對這一帶的作業領域發嚕囌，假如不慎重處理的話會成為國際問題的啊。總之AP現在經已是不可或缺的組織了。他們所用的EMPS是得到德川重工的技術協助而製作的衛星外活動用警察裝備。以雙向主從方式令人體的動作能夠流暢地表現出來。這個技術是德川重工在開發主從機械臂時研究出來的，性能和可靠性是你發生意外時所使用的「尤利」型所不能比較的。」

「怎麼不索性使用機械人呢？」

「現在機械人的視覺感應器是可以達到人類一樣的辨認能力的，但是就要花上一秒的時間，這不適合用來擔當快捷的任務。反而是遠距離遙控的可能性更高。」

「遙控EMPS？」

「那樣的話就不會發生被宇宙射線染污的情況了。但是……得解決通信干擾和時滯等問題。另外，EMPS也不會有特異點。」

「特異點？」

「就是不能把關節向某一個方向作更大移動的姿勢。」

「以前的機械臂因為關節驅動機械的界限關係，所以會有特異點出現。而EMPS就籍着德川重工的動體控制3維運算法而成功消除特異點。現在的AP連在衛星內進行巡邏也不可少了EMPS了。別再談這些了。怎樣？遊覽過BEYOND了嗎？」

「不，我不是來觀光的。」

「那，是為了甚麼？」

「其實……」

「莊尼芬。」

艾度好像不想我說出這次來找北條的事，但是我覺得基捷是個可靠的人，所以便向基捷說明來意。
「我是來找人的，名字叫北條研三，是BEYOND的德川製藥的職員。」
「德川嗎……？」聽到這個名字，基捷的臉色立即沉了下來。
「3個星期前，他在這BEYOND中失去踪影，而來到地球來委托我的她的妻子也在地球被殺了。」
「不大太平哩。」
「總局長，我……」艾度想請求基捷讓他協助我調查。
「莊尼芬，這件事如果跟德川拉上關係的話便不簡單了，可惜BCP不能公開的幫助你，你就儘管叫艾度來幫助你好了。假如真的發現德川有些甚麼的話，最後就由我們來出面吧。」基捷又對艾度說：「艾度，你就全力去幫助莊尼芬調查北條的事件吧。不過，要絕對保密啊。」
「我明白了。」
「真感激你啊，基捷。」
「莊尼芬，你到這裏來我當然很歡迎，但是你要應承我這件事你不能太張揚，明白嗎？」
「我明白了，我不會給你添麻煩的。」
「那件事地球那邊也跟我們聯絡過了，因為那是對BEYOND人的傷害事件嘛。真可憐……難道那個受害者……就是莊尼你的前妻？」
「OLA市警怎麼說？」
「他們說羅莉可能是捲入了回歸主義者或者激進環保團體的恐怖襲擊行動中，不過，到現在他們好像還沒有拘捕任何人。」
「回歸主義者？」
「唔……平民在太空中生活了近30年，對太空所造成的環境破壞也日漸嚴重，你們那邊就興起了一股政治活動，主張人類回歸地球。」
我拿出北條研三的照片來。
「失踪的就是這個男人。」
「唔，的確是容易被德川看中的類型哩，看來是個很認真的人哩，不像是會自己躲起來的類型。不過，連羅莉也被殺了就……可惜，由於這件事件是在OLA的管轄範圍發生，我們不可以插手，連取得詳細資料方面也很困難，因為地球和BCP不太合得來。因此，請你們的偵查要秘密進行。你明白我的意思吧？」
「我明白的，基捷，多謝你的幫忙。」
談到這裏，我們便向基捷告別。

2.4 維活的真面目

環顧這間AP隊的辦公室，設備的確非常先進。AP隊的隊員也很繁忙地工作。
「那、那個男人！」
「怎麼啦？」
就在我臨離開AP隊辦公室的時候，我竟然見到來BEYOND時，在航機上坐在我鄰座的凍結者。
那個人也發現了我，向我打招呼。
「旅途愉快嗎？POLICENAUTS先生。」
「你是AP嗎？」
「他是東尼．維活，負責AP的炸彈處理，駕駛EMPS方面

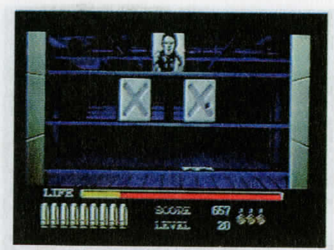
正面にいるのが APの隊長であり
このBCPの本部長でもある



也是無人能出其右。人們稱他做『哥達度先生』的。」艾度給我介紹。
「竟然會患上SAS，你還是去地球的媽媽處好了。」維活的語氣一點也不友善，跟航機上的他簡直判若兩人。
「你不是說到地球是探親的嗎？」
「那是演戲罷了，我沒有必要告訴你到地球去的理由吧。」
「演戲？」
「我們經過訓練，隨時都可以作性格控制的嘛。這裏是BEYOND啊，像你這樣的古老地球人這裏實在是太苛克了。」
「我可沒有打算跟你一樣變成殭屍啊。」我「回敬」他。
「莊尼芬，別那樣！不要跟他吵了。」
「對了，艾度，這是剛剛才拆下的炸彈，它的裝置你懂嗎？」維活手上的東西正「必必」作響。
「怎麼啦？突然問起那個。」
「聽說你在地球時曾經入過炸彈處理組的啊。」
「那是調到毒品課之前的事了。」
「通常，炸彈設計者為了防止炸彈被人輕易拆除，都會安置了幾個陷阱。這個炸彈就有紅藍兩條電線，是最後的『安全裝置』，切斷其中一條的話就可以把炸彈解體。假如這個炸彈是我裝置的話，你猜會是哪一條線？是危險的紅色，還是安全的藍色？」
「……你叫維活（REDWOOD）……紅色吧。」
維活手上的計時炸彈的聲響忽然變為長長的「必」聲。
「轟，出局，衛星開洞了。攻擊性的人也不見得愛選紅色的。答案是藍色，是我的話就總會選擇藍色。」
「我會好好記住的。」
「說不定甚麼時候恐怖分子會裝炸彈來對付你哩，像你這樣的老糊塗，說不定也會有重振威風的時候的嘛。好了，我沒時間跟你你耗下去了，沒有事的話快離開這裏吧。」
既然維活下逐客令，我們留下來也沒甚麼趣，於是便離開AP隊的辦公室。
「那個人實在好恐怖，完全不用眨眼的。」我說。
「所有凍結者者是那樣的，對他們來那才說正常的吧。」
「正常？那才不正常哩。」
「據說，那他們眼睛的水晶體是改裝了人造水晶體的，所以視力是常人的兩倍。」
「他們可能是我們的孩子啊。」
「你不用擔心好了，至少政府應該不會用我們的精子吧。」
「可能吧。不過艾度你在遺傳上應該很出色的。」
「你真是患上了宇宙恐懼症嗎？」
「別提那個了。艾度，怎麼他對你好像有點古怪的？」
「是嗎？」
「你跟他發生過事嗎？」
「我只是跟凍結者不大合得來而已。好了，別再提他了。我想域陀老頭的鑑別報告該完成了，我們到鑑別室去吧。」







2.5 鑑別報告

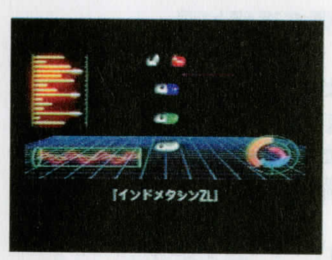
「啊，莊尼芬，分析結果出來了。」我們回到鑑別室，域陀看來剛好完成了手上的工作。



「『哥路比』也出了不少力的啊。」

「好快手哩，在OL時，可要等上一個星期啊。」我說。

「那當然了。」說罷便對哥路比下命令，哥路比的熒幕上便顯示出分析的結果來。



「首先是莊尼芬交來的藥丸……不過，莊尼芬，這次你可能是白跑一趟了，這四粒膠囊藥丸都是德川製藥的新藥。首先是紅色那粒是「內腎上腺素ZL」（ENDO-METASYM ZL），是一種含有靛基質（INDOLE）誘導體的退燒止痛藥；藍色那粒叫「PARADIZON」，這是一種含有BENZOZIAZTHENE誘導體的鎮靜劑；第三粒綠色的藥丸是「高等維他命（HI-VITAMIN）」，是含有B12的水溶性維他命；最後一粒白色的是「FEDRIZENE」，這是使用鹽酸INDOLTHENE交換神經興奮性止咳藥。」

「維他命、傷風藥、止咳藥、鎮靜劑……」艾度沉思起來。

「這些全都不是毒品嘛……」

「無論從任何角度來看，這些都只是普通的成藥，而且都是經已發售的。」

「那為甚麼北條要那麼慎重收藏好這些普通的藥呢？」

「會不會在藥丸裏面造了甚麼手腳呢？他是製藥公司的職員吧？」艾度說。

「例如在藥丸內收藏了縮微菲林之類的……」我也贊同艾度的想法。

「如果你們認為是那樣的話，你們來看看這個吧——」熒幕上再次出現那四粒藥丸的分析圖象。

「這四粒藥丸的成分和化學組合的分析結果，無論數值或任何方面，都跟德川所登記的藥品完全一致。此外，有一





點可能是你們不大知道的，所有受管制的藥品，在它的表面或是包裝，都有一個標明了它裏面到底是甚麼藥的成藥識別碼。在藥品左邊白色的部分上的標記表示這藥是由德川製藥製造的，旁邊的數字就顯示其藥名。這些藥丸都依照了這規定，成藥識別碼和其內容是完全吻合的，那即是說這些都只不過是極其普通的大量流通藥物，沒有一粒是些特別的藥，也看不出當中有甚麼共通點。不過……」

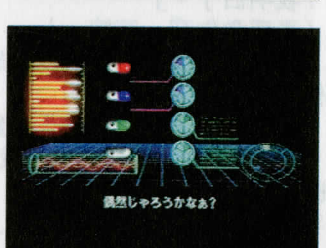
「怎麼啦？」

「有一個地方令我很在意的，你們看這個吧。」說着，域陀就放大了一顆藥丸的正面圖。



「這是藥丸上的密碼的放大圖，看起來這個標記應該是德川製藥的識別碼，但是……你們看——」域陀特別指出了那個德川集團的標記。

「圖案上三塊葵葉的上截部分不是少了一截嗎？以現在的印刷技來說，應該是不會出現這樣的失誤的。」



「嗯，的確是少了一截哩。」

「此外，這些缺了一截的部分都是左右成對的。四粒藥丸裏面，有兩粒是缺了左邊的葉，剩下的兩粒就欠了右邊的葉。這會是偶然嗎？」

「要不是印刷出錯的話，那這些標記會否有甚麼特別的含意？」艾度說出他的想法。

「會不會是偽造的德川製藥藥品呢？」

「還有一點，就是這些藥丸都不是採用密封式，而是採用膠囊式的，膠囊式藥丸經已有差不多半世紀沒有被採用了。」

「為甚麼北條要採用這種膠囊呢？」

「這個膠囊上可能會有些甚麼」

「羅莉也是為了這些膠囊藥丸而……」

「不過，可以肯定，這件事肯定是跟德川製藥有關係的。德川製藥的職員神秘失踪、無法解釋的德川製藥膠囊藥丸……」艾度下結論。

「域陀，那片樹葉又怎樣呢？」

「比起那些膠囊藥丸，這片葉就明確得多了。這片葉是黑罌粟的葉啊。」

「黑罌粟？」

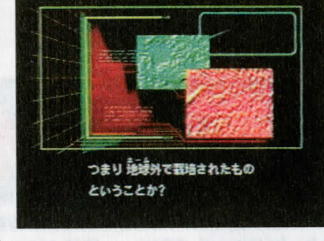
「就是製造合成毒品NARC的原料啊。」艾度解釋。

「NARC……啊，就是新聞上提到的那個嗎？」

「隨着宇宙的發展，太空人面對的精神壓力也很大，為了調解這種壓力，這種毒品在太空人之間便大為流行起來，現在也就成為了太空害蟲了。這種NARC是在超級電腦的藥品設計下誕生的人工合成毒品，被稱為21世紀的毒品。當然，它的主要成分還是由從黑罌粟中提煉出來的鴉片，融合幻覺劑等製成。這種恐怖的毒品同時具備了天然毒品、合成藥品和幻覺劑等所有毒品的效果。」

「每日關於NARC的事件可謂無日無之，不過，這傢伙只要用上幾微克便可以致人於死。雖然它是那樣強力的合成毒品，但由於用起來的濃度低，所以很難檢驗出來。因此，雖然牽涉到犯罪行為但也很難將它抖出來。」艾度說。

「那只是他們躲懶而已，很久以前就有可以驗出極微量毒品的放射標記免疫檢查法嘛——」



「噢，雖然是那樣説……不過在實際上，難以被驗出來的確是NARC大為流行的原因之一，這在BEYOND造成很嚴重的社會問題。」

「果然是跟毒品有關係嘛。」

「照説，在BEYOND裏種植罌粟的活動應該在幾年前經已被撲滅了的，這大概是從地球偷運進來的吧？」艾度説。

「那即是説北條跟偷運黑罌粟的活動有關嗎？」

「不過，你們來看看這個——」域陀讓我們看看那片黑罌粟葉的分析。

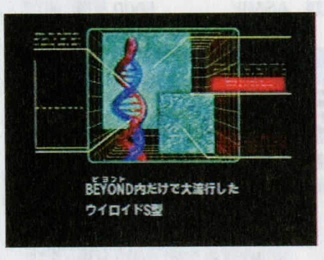
「這就是那片葉的切面圖。通常，在地球上種植的植物，都一定可以從它上面發現出一些大氣污染的物質的。不過，這片葉卻很潔淨，潔淨得太過分了……」

「那你即是説，那是在地球外的地方培植的嗎？」

「此外，我還驗出一種證實受管制的病原體。」

「病原體？」

「這就是那種病原體。」熒幕顯示出那種病原體的圖象分析。



「植物細胞感染了的這種病原體在增殖中，而這種病原體是一種在五年前只在BEYOND內非常流行的病原體S型。」

「那即是説，在這BEYOND的某一處，有人正在從事培植黑罌粟的事，而並非走私入境……」艾度説。

「黑罌粟是一種酷似蘭花的植物，非常嬌生慣養，在太空這樣的環境要培植它，非投入很大的人力、物力和財力，配合大量設備和生體技術不可，個人的栽種是不可能的，就是黑手黨也在數年前收了手。」域陀解釋。

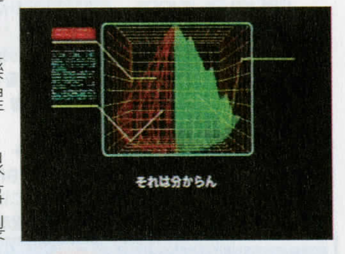
「這次會不會又是黑手黨呢？」

「我雖然也不敢斷言，但黑手黨一向都是很消極的。」

「那麼，這片葉只得一半又是甚麼意思呢？」

「那就不明白了。從切面來看，肯定是人手撕斷的……」

「這會是進行NARC交易時所用的信物嗎？」



「你不覺得這跟剛才的成藥識別碼有關嗎？」艾度提醒我。

「無論如何，北條的失踪跟NARC是有關連的，而那件事發生的舞台就是德川製藥……」

「德川製藥是德川集團中繼重工、電機和建設之外，最賺錢的機構之一，很早就加入太空開發的行列，他們利用無重力環境製造干擾藥等藥物，率先打正『MAKE IN SPACE』的招牌而急速成長起來。後來更藉着開發出一種防止移植器官時出現排斥現象的免疫抑制劑而奠定市場的領導地位，後來又有以抗體斷片來遮蓋移植片的抗原，發現沒有排斥反應的器官移植方法。現在德川製藥不單在BEYOND，就是全宇也是製藥業的NO.1。」

「那就更加難對付了。其實一直以來也有傳言説德川跟毒品買賣有關。」

「唔，他們的確有很多謠言。例如，雖説在太空中培殖黑罌粟非常困難，但對德川製藥來説就有可能了，至少在技術方面有能力。」

「不過，上頭方面下了壓力，令事情變得很曖昧。幾年前，總局長就動用了AP隊，進行過大規模的搜查，但是卻失敗而回。」

「就因為那樣，才令基捷變得膽小起來嗎……」

「沒有抓到確實的證據的話就不會出手。莊尼芬，這見事看來比想像的牽連更廣啊，弄不好的話，可能會令更多人死。」

「總而言之，我們先到德川製藥去走一趟吧，那是北條工作的公司，可能會發現些甚麼的。」

「到德川製藥的話就讓我替你帶路吧，不過，莊尼芬，這件事情要慎重處理啊。」

エド BEYONDのマップだ。ほぼ全域をリアル・タイムでカバーしてる。

我們離開域陀的鑑別課，就直赴德川製藥。

在警察局的大堂，艾度向我介紹了設在大堂的BEYOND的全地圖。那是一張即時更新的地圖，顯示了BEYOND的全部區域，如果要考究的話，我們甚至可以從上面看到BEYOND各條地下道的情況。的確如羅莉所説，要在BEYOND裏失踪似乎並不容易。

「莊尼芬，上車吧。」

「嘩，已經很久沒有享受過艾度你那橫衝直撞的駕駛技術了。」

「你放心好了，這跟地球的小房車不同啊，沒有那麼快，而且是裝有電腦的支援系統的智能汽車。」



「那我安心一點了。」

正當我準備乘上BEYOND特有的電力警車前往德川製藥的總公司之際，警署前的停車場突然傳來噴射器發出的巨響和警號聲。

「怎麼啦？」

我往聲音的來源看去，只見兩台BCP的EMPS正準備出動。



「這是最新的巡邏方法啊，只要數十分鐘就可以巡邏整個衛星的內部。」

「我們真的快要時代脱節了。」

我感慨萬分，看着那兩部EMPS往遠方的天空飛去。



未完待續

新 GAME 時間表

PLAY STATION

3月發售遊戲

15日	ブラッド・ファクトリー	BLOOD FACTORY	INTERPLAY	5800日圓	SLG
	ZORK I (ゾーク・ワン)	ZORK 1	翔泳社	5800日圓	AVG
	ワールドサッカーウイニングイレブン	世界足球 WINNING ELEVEN	KONAMI	4800日圓	SOC
	ファイヤープロレスリングアイアンスラム'96	火焰摔角´96	HUMAN	5800日圓	SPT
22日	アテナの家庭盤~ファミリーゲームズ	ATHENA 家庭遊戲	ATHENA	5800日圓	ETC
	WIPEOUT ワイプアウト	WIPEOUT	SCEI	價格未定	ETC
	メルティランサー銀河少女警察2086	銀河少女警察 2086	IMAGINEER	5800日圓	SLG
	ロードラッシュ	ROAD RUSH	EA VICTOR	5800日圓	RAC
	TIZ~TOKYO INSECT ZOO	TIZ~TOKYO INSECT ZOO	GENERAL	5800日圓	AVG
	エアーマネジメント96	大航空時代'96	光榮	8800日圓	SLG
	ウイニングポスト2	WINNING POST2	光榮	9800日圓	SLG
	チョロQ	Q版賽車	TAKARA	5800日圓	RAC
	DX人生ゲーム	DX人生遊戲	TAKARA	5800日圓	ETC
	天地を喰らうII~赤壁の戦	吞食天地II~赤壁之戰	CAPCOM	5800日圓	ACT
	バイオ　ハザート	BIOHAZARD	CAPCOM	5800日圓	AVG
	ギャラクシーファイト~ユニバーサル　ウォリアーズ	GALAXY FIGHT	SUN SOFT	5800日圓	FIG
	宇宙豪商伝爆烈商人（あきんど）	宇宙豪商傳 爆烈商人	ASTEC 21	5800日圓	ETC
29日	機動戦士ガンダムVER.2.0	機動戰士高達 VER.2.0	BANDAI	5800日圓	ACT
	機動戦士ガンダムVER.2.0　LIMITED EDITION	機動戰士高達 VER.2.0 限定版	BANDAI	9800日圓	ACT
	DEFCON 5	DEFCON 5	MULTI SOFT	5800日圓	ACT
	あすか120%スペシャルBURNING FEST	ASUKA 120% SPECIAL BURNING FEST.	FAMILY SOFT	5800日圓	FIG
	鉄拳2	鐵拳2	NAMCO	5800日圓	FIG
	パズルボブル2	泡泡龍2	TAITO	5800日圓	PUZ
	グラディウスDELUXE PACK	GLADIUS DELUXE PACK	KONAMI	5800日圓	STG
	UNSTACK（アンスタック）	UNSTACK	SYSTEM CREATE	4800日圓	PUZ
	三国志英傑伝	三國志英傑傳	光榮	8800日圓	S.RPG
	信長の野望・天翔記	信長之野望・天翔記	光榮	9800日圓	SLG
	アクチャーサッカー	真實足球	NAXAT	5800日圓	SOC
	キリング　ゾーン	KILLING ZONE	NAXAT	5800日圓	STG
	NUPA~ぬうぱ~	NUPA	TOMY	4800日圓	PUZ
	アンジェリークSPECIAL	ANGELQUE SPECIAL	光榮	7800日圓	RPG
下旬	デットヒートロード	DEAD HEAT ROAD	日本物產	5800日圓	RAC
	スラムドラゴン	SLUM DRAGON	JALECO	5800日圓	ACT
	大戦略プレイヤーズスピリット	大戰略 PLAYERS SPIRIT	OZ CLUB	7800日圓	SLG
	テトリス-X	俄羅斯方塊 X	BPS	5800日圓	PUZ
	ハイパーファイナルマッチテニス	HYPER FINAL MATCH TENNIS	HUMAN	5800日圓	SPT
	ゲームの達人2	遊戲之達人2	SUN SOFT	8900日圓	TAB
3月	ダブルドラゴン	雙截龍	URBAN BRAND	5800日圓	FIG
	RETURN TO ZORK	回歸魔域	BANDAI VISION	6800日圓	STG
	アドヴァンスドヴァリアブルジオ	ADVANCED V.G.	TGL	6800日圓	FIG
	がんばれゴエモン~宇宙海賊アコギング	大盜五佑衛門大戰宇宙海盜	KONAMI	5800日圓	ACT

4月發售遊戲

12日	リンク　オブ　サイアス	RING OF SIAS	ATHENA	6800日圓	RPG
	キュイーン	QUIN	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
19日	ESPN STREET GAMES	ESPN 街頭遊戲	SCEI	價格未定	ACT
	オーバードライビンDX	OVER DRIVIN'DX	EA VICTOR	5800日圓	RAC
	DOOM	DOOM	SOFTBANK	價格未定	ACT
26日	ギャラクシアン³（仮称）	GALAXIAN³	NAMCO	5800日圓	STG
	Jリーグ　バーチャルスタジアム'96	日本足球聯賽 VIRTUAL STADIUM'96	EA VICTORY	5800日圓	SOC
	PANDORA PROJECT-THE LOGIC MASTER-	PANDORA PROJECT	TEAM BUGHOUSE	5800日圓	SLG
	アイレムアーゲートクラシックス	IREM ARCADE CLASSIC	IMAX	5800日圓	ETC
	RACE DRIVIN' A GO! GO!	RACE DRIVIN' A GO! GO!	時代華納	5800日圓	RAC
	ときめきメモリアルプライベートコレクション	心跳回憶私人珍藏集	KONAMI	3800日圓	ETC
上旬	ウルフファング　空牙2001	空牙 2001	VICTOR	5800日圓	SPT
中旬	サラブレッド達の栄冠	純種馬的榮冠	ISLAND CREATION	5800日圓	SPT
下旬	信長疾風記　煌	信長疾風記 煌	BPS	5800日圓	SLG
	バーチャル飛龍の拳	VR 飛龍之拳	CULTURN BRAIN	5800日圓	FIG
	ザ・心理ゲーム	THE 心理 GAME	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	ETC
	パズラー監修　おーちゃんのお絵かきロジック2~カラーもありますわ~	繪畫邏輯2	SUN SOFT	4980日圓	PUZ
	ロックマンX3	洛克人 X3	CAPCOM	5800日圓	ACT
4月	ディスクワールド	DISC WORLD	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	矢追純一極秘プロジェクトUFOを追え	矢追純一極秘 PROJECT 追踪 UFO	日本 CLARY BUSINESS	7500日圓	ETC
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
	パチパチサーガ	彈珠傳說	TEL 研究所	5800日圓	TAB
	THE HIVE WARS	THE HIVE WAR	KSS	7800日圓	STG
	POTESTAS（ポテスタス）	POTESTAS	NEXUS INTERACT	6800日圓	STG
	ぱいるあっぷ・まーち	PILE UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	プレイスタジアム	PLAY STADIUM	BANPRESTO	5800日圓	SPT
	ネオ・プラネット	NEO PLANET	MAP JAPAN	6800日圓	SLG
	ワールドマッチゴルフ	WORLD MATCH GOLF	ZOOM-X	5800日圓	SPT
	めざせ！戦球王	醒來吧！戰球王	SEIBU 開發	5800日圓	PUZ
	チェスマスター	CHESS MASTER	ALTRON	6800日圓	TAB
	太陽のしっぽ	太陽的尾巴	ARTDINK	5800日圓	SLG
	麻雀上手~麻雀がうまくなる~	麻雀好本領	CAPCOM	4800日圓	TAB
	シヴィライゼーション-新・世界七大文明-	CIVILIZATION 新世界七大文明	ASMIK	5800日圓	ETC
	キャプテン翼J ALLJAPAN NEW GENERATION	足球小將J	BANDAI	5800日圓	SPT

5月發售遊戲

3日	ドリフトキング土屋圭市＆坂東正明首都高バトル	DRIFT KING 土屋圭市＆坂東正明首都高 BATTLE	BPS	5800日圓	RAC
10日	X-COM未知なる侵略者花札	X-COM 不知明的侵略者	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800日圓	SLG
	グラフィティー恋々物語	戀戀物語	IMAX	5800日圓	ETC
24日	EPS仲間由紀恵	EPS 仲間由紀惠	ANTINOISE RECORD	3800日圓	ETC
	EPS角田智美	EPS 角田智美	ANTINOISE RECORD	3800日圓	ETC
	EPS森川由紀子	EPS 森川由紀子	ANTINOISE RECORD	3800日圓	ETC
	EPS水谷純子	EPS 水谷純子	ANTINOISE RECORD	3800日圓	ETC
	EPS山本ともあ	EPS 山本智亞	ANTINOISE RECORD	3800日圓	ETC
	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉魔幻槍	TAKARA	5800日圓	ETC
30日	EXTREME POWER	EXTREME POWER	PROFIRE	5800日圓	STG
31日	アイドルプローモーションすずきゆみえ	偶像宣傳鈴木弓江	ALLUMER	5800日圓	ETC
下旬	FIGHTING ILLUSION~K-1グランプリ戦士~	FIGHTING ILLUSION	XING	5800日圓	FIG
5月	鉄球-TRUE PINBALL-	鐵球	GAGA COMM.	5800日圓	TAB
	ローンソルジャー	孤獨戰士	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
	フェーダ・リメイク！~エンブレム・オブ・ジャスティス	FEDA REMAKE！正義之紋章	YANOMAN	價格未定	RPG
	出世麻雀大接待	出世麻雀大接待	KING RECORD	5800日圓	TAB
	CREATURE SHOCK	CREATURE SHOCK	DATA EAST	6800日圓	STG
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	ウェディングピーチドキドキお色直し(仮称)	WEDDING PEACH 心跳脫下婚紗	KSS	6800日圓	SLG
	テンション（仮称）	TENSION（暫名）	VAP	5800日圓	RPG
	ダンジョンクリエイター	迷宮創造者	EA VICTOR	6800日圓	ETC
	VADIMS	VADIMS	SOFTBANK	價格未定	PUZ
	デザエモン+(プラス)	設計衛門+	ATHENA	5800日圓	ETC
	サーキットビート	CIRCUIT BIT	PRISM ART	5800日圓	RAC
	徹萬SPECIAL	徹萬 SPECIAL	NAXAT	4800日圓	TAB
	ドラゴンボールZ偉大なるドラゴンボール伝説	龍珠Z偉大的龍珠傳說	BANDAI	價格未定	ETC

6月發售遊戲

7日	V.SPIKE (ヴィクトリー・スパイク)	VICTORY SPIKE	IMAGINEER	5800日圓	SPT
28日	OVER BLOOD（オーバーブラッド）	OVER BLOOD	RIVERHILL SOFT	5800日圓	STG
下旬	タイムギャル＆忍者ハヤテ	時空少女與忍者疾風	EKUZEKO	6800日圓	ACT
	C1 CIRCUIT	C1 CIRCUIT	IMPACTS	5800日圓	RAC
6月	ハイパーオリンピック・イン・アトランタ	勁量奧林匹克 IN 阿特蘭大	KONAMI	5800日圓	SPT
	ソニックウイングススペシャル	SONIC WINGS SPECIAL	MEDIA QUEST	6800日圓	STG
	必殺パチンコパチスロ攻略法	必勝彈珠機攻略法	ISLAND CREATION	價格未定	TAB

KING'S FIELD III	KING'S FIELD III	FROM SOFTWARE	6300日圓	ARPG
ショックウェーブ（仮称）	SHOCK WAVE（暫名）	EA VICTOR	5800日圓	ACT
クロックワークス	CLOCK WORKS	德間書店	5800日圓	PUZ
マクロスデジタルミッションVF−X（仮称）	超時空要塞DIGITAL MISSION VF-X	BANDAI VISION	6800日圓	STG
リトルビッグアドベンチャー	LITTLE BIG ADVENTURE	EA VICTOR	5800日圓	ACT
極大道棋	極大道棋	每日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
スーパー忍者　悟空（仮称）	超級忍者悟空（暫名）	SANTOS	價格未定	ACT
ダイナマイトキング（仮称）	炸藥王（暫名）	A COM	價格未定	ACT
アイドル雀士スーチーパイII LIMITED	美少女雀士II（LIMITED）	JALECO	價格未定	ETC
CITYBRAVO!	CITYBRAVO!	ALTRON	價格未定	SLG
CYBER SPEED	CYBER SPEED	GAGA COMM.	5800日圓	RAC
MASTER新・遥かなるオーガスタ	MASTER新遙遠的AUGUSTA	SOFTBANK	價格未定	SPT

7月發售遊戲

5日	スタジオP～動画でパズルだ！プップルプー2～	動畫PUZZLE2（暫名）	ARGENT	5800日圓	PUZ
7月	THE OPEN GOLF-HISTORY OF TURNBERRY	THE OPEN GOLF-HISTORY OF TURNBERRY	BANPRESTO	價格未定	SPT
	QUANTUM GATE～悪夢の序章	QUANTUMGATE～惡魔的序章	GAGA COMM.	5800日圓	AVG
	恐怖新聞	恐怖新聞	YUTAKA	5800日圓	AVG
	JTCC全日本ツーリシグカー選手権	JTCC全日本旅遊車選手權	BPS	5800日圓	RAC
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	價格未定	SLG
	TUNNEL（仮称）	TUNNEL（暫名）	GAGA COMM.	5800日圓	STG
	学校であった怖い話S	學校裏的恐怖故事S	BANPRESTO	價格未定	AVG
	東亜プランSTGコレクションVOL.1	東亞PLAN射擊遊戲集VOL.1	BANPRESTO	價格未定	SLG

8月以後發售遊戲

8月	謎王	謎王	BANDAI VISUAL	價格未定	ETC
	MEGATUDO 2096	MEGATUDO 2096	BANPRESTO	價格未定	FIG
9月	VIPER（仮称）	VIPER（暫名）	GAGA COMM.	價格未定	STG
	究極の倉庫番	究極之倉庫番	伊藤忠商事	價格未定	PUZ
	それゆけXココロジー	去吧！X心靈學	POLYGRAM	5800日圓	ETC
	ピンボール・ファンタジーズ・デラックス	PINBALL FANTASIES DELUXE	VAP	價格未定	TAB
	GO2 PROFESSIONAL（仮称）	GO2 PROFESSIONAL（暫名）	每日COMMUNICATIONS	6800日圓	ETC
10月	爆走兄弟レッツ&ゴー　ミニ四駆PS版	爆走兄弟四驅車PS版	BPS	5800日圓	RAC
	バトルバグス	戰鬥蟲	BANTHA INTERNATIONAL電腦工場	價格未定	FIG
12月	ファイナル　ファンタジー　VII	FINAL FANTASY VII	SQUARE	5800日圓	RPG

96年發售預定遊戲

春季	CRITICOM-ザ・クリティカルコンバット	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
	3Dレミングス	3D旅鼠大冒險	SCEI	5800日圓	PZG
	PAL～神犬伝説	PAL-神犬傳説-	東北新社	6800日圓	RPG
	ASSULT RINGS（仮称）	ASSULT RINGS（暫名）	SCEI	價格未定	ETC
	刻命館	刻命館	TECMO	價格未定	SLG
	ベルデセルバ戦記～翼の勲章	翼之勳章	SCE	價格未定	SLG
	世界地図の読み方'96（仮称）	世界地圖閱讀法'96	SONY COMPUTER	價格未定	ETC
	ポポロクロイス物語	波洛古羅斯物語	SCE	價格未定	RPG
	エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～	ANGEL GRAFFITI	COCONUT JAPAN	價格未定	SLG
	ジャンピングフラッシュ2　アロハ男爵大弱りの巻（仮称）	JUMPING FLASH 2	SCE	5800日圓	ACT
	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	價格未定	RPG
	NOEL（仮称）	NOEL（暫名）	PIONER LDC	價格未定	ETC
	卒業～クロスワールド（仮称）	卒業～CROSSWORLD（暫名）	SOFIX	價格未定	AVG
	すらいムしよう！（仮称）	模擬史萊姆！	東北新社	價格未定	SLG
	ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	RPG
	必殺パチンコステーション	必殺彈珠機STATION	SUNSOFT	6800日圓	TAB
	AIR ASSAULT	AIR ASSAULT	SCEI	價格未定	SLG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	拳王95	SNK	價格未定	FIG
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	侍魂III斬紅郎無雙劍	SNK	價格未定	FIG
	リアルボウト餓狼伝説	REAL BOUT餓狼傳説	SNK	價格未定	FIG
	ヴァンパイア	魔域戰士	CAPCOM	5800日圓	FIG
	X-MEN	X-MEN	CAPCOM	5800日圓	FIG
	ジョニー・バズーカ（仮称）	JOHNNY BASCA	COCONUT JAPAN	價格未定	ACT
	エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～（限定版）	ANGEL GRAFFITI限定版	COCONUT JAPAN	價格未定	SLG
	モータートゥーン・グランプリ2	卡通格披治2	SCE	5800日圓	RAC
	クーロンズ・ゲート	九龍風水傳	SME	價格未定	AVG
	エイリアン　トリロジー	ALIEN TRILOGY	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ETC
	CWR/カウンターレヴォリューションウォー	CRW鎮暴特勤隊	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SLG
	ライズ　オブ　ロボット2	RISE OF ROBOT2	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SLG
	蛭子能収の大穴競艇	蛭子能收的大穴競艇	SETA	價格未定	SPT
	ブラボー物語	喝采物語	SETA	價格未定	TAB
	3Dゴルフ（仮称）	3D哥爾夫球（暫名）	KONAMI	5800日圓	SPT
夏季	ヴァンタルハーツ	VANDAL HART	KONAMI	5800日圓	ETC
	新フォーチュンクエスト食卓の騎士たち	新幸運騎士	MEDIAWORKS	5800日圓	ETC
	アーク・ザ・ラッド2	ARC THE LAD 2	SCE	價格未定	RPG
	LAKE MASTERS（レイクマスターズ）	LAKE MASTER	NEXUS INTERACT	6800日圓	SPT
	英語の鉄人センター	英語之鐵人中心	SCE	價格未定	ETC
	ヒロイン・ドリーム	女主角之夢	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	名探偵スチールウッド（仮称）	名偵探STEEL WOOD	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
	TOP GUN : FIRE AT WILL	TOP GUN : FIRE AT WILL	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800日圓	STG
	BELTLOGGER 9	BELTLOGGER9	元氣	價格未定	SPG
	スピードドライドー（仮称）	SPEED DRIVER（暫名）	MIZUKI	價格未定	RAC
	GUNSHIP 2000	GUNSHIP 2000	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800日圓	STG
	フィッシュ・アイズ	FISHING EYES	PACK IN VIDEO	價格未定	SPT
	シムシティ2000	模擬城市2000	ARTDINK	價格未定	SLG
	るぷぷキューブルプ・さらだ	LUP CUBE	DATAM POLYGRAM	4800日圓	PUZ
	クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS2	SCE	價格未定	ARPG
	プロ麻雀　極	專業麻雀 極	ATHENA	價格未定	TAB
	るろうに剣心	浪客劍心	SCE	價格未定	ACT
	ワルードアームズ	WORLD ARMS	SCE	價格未定	RPG
	戦乱	戰亂	ANGEL	價格未定	SLG
	スペクトラルタワー	SPECTRUAL TOWER	IDEA FACTORY	價格未定	RPG
	新フォーチュンクエスト食卓の騎士たち（限定版）	新幸運騎士限定版	MEDIAWORKS	7800日圓	ETC
秋季	ラグナキュール	RAGNACAL	SME	價格未定	AVG
	MELT（仮称）	MELT	MAP JAPAN	價格未定	STG
	はるかぜ戦隊Vフォース	春風戰隊V FORCE	VING	價格未定	ACT
	エネミー・ゼロ	ENEMY ZERO	WARP	價格未定	AVG
	同級生麻雀（仮称）	同級生麻雀	YUMEDIA	價格未定	TAB
	スピードキング	SPEED KING	KONAMI	5800日圓	RAC
	ぷるるん！シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	5900日圓	ETC
	TECMO SUPER BOWL（仮称）	TECMO SUPER BOWL	TECMO	價格未定	SPT
冬季	ありす	愛麗絲	GLAMS	5800日圓	ETC
96年	ナムコミュージアムVOL.3	NAMCO MUSEUM VOL.3	NAMCO	價格未定	ETC
	がんばれ森川君2号	加油森川君2號	SCE	價格未定	ETC
	いがらしみきおのスカイゴルケット	SKY CORRUGATED	JOLTAN	價格未定	ACT
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
	ゼロヨンチャンプPLUS（仮称）	ZERO 4 CHAMP PLUS（暫名）	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	惡魔城X	KONAMI	價格未定	ACT
	APACHEアパッチ（仮称）	阿柏其APACHE（暫名）	GUST	價格未定	STG
	火竜娘-柳判官-（男性版）	火龍娘-柳判官-（男性版）	GUST	價格未定	AVG
	プリンセスメーカー3	美少女夢工場3	SCE	價格未定	SLG
	ホームドクター（仮称）	家庭醫生（暫名）	SUCCESS	價格未定	ETC
	TEAM 47 GOMAN	TEAM 47 GOMAN	COCONUT JAPAN	價格未定	FIG
	天地無用！登校無用	天地無用！登校無用（暫名）	XING	價格未定	AVG
	ハード　オブ　ダークネス	黑暗的心	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
	ギャロップレーサー	GALLOP RACER	TECMO	價格未定	SPT
	STRIKERS 1945（仮称）	STRIKERS 1945（暫名）	彩京	價格未定	STG
	メール・プラーナ	MARU PURANA	GUST	價格未定	STG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	ETC
	LIPROS	LIPROS	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	兵蜂夢幻～不可思議的小鐘大陸	KONAMI	價格未定	RPG
	火竜娘-高悠環-（女性版）	火龍娘-高悠環-（女性版）	GUST	價格未定	AVG
	MONSTER FARM（仮称）	MONSTER FARM（暫名）	TECMO	價格未定	STG
	SUPER CASINO SPECIAL	SUPER CASINO SPECIAL	COCONUT JAPAN	價格未定	TAB
	モトクロス（仮称）	MOTO CROSS	COCONUT JAPAN	價格未定	RAC

發售日未定遊戲

NOUGHTY FIGHTERS	NOUGHTY FIGHTERS	ART SYSTEM WORKS	價格未定	FIG
対決るみーず（メルヘンランド）	對決！童話園地	OCKTAGO	4800日圓	ACT
蜃気楼回廊	海市蜃樓回廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
上海GREAT MOMENTS	上海GREAT MOMENTS	SUN SOFT	6500日圓	ETC
JEWELS OF THE ORACLE オラクルの宝石	神偷之寶石	SUN SOFT	5980日圓	RPG
ビューポイト	VIEW POINT	EA VICTOR	5800日圓	STG
NBA LIVE 96	NBA LIVE96	EA VICTOR	5800日圓	SPT
カオス・コントロール	CHAOS CONTROL	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	STG
NBA JAMドーナメントエディション	NBA JAM錦標賽版	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
アローン・イン・ザ・ダーク2	鬼屋魅影2	EA VICTOR	5800日圓	AVG
怪獣戦記	怪獸戰記	PRODUCE	價格未定	RPG
SUPER 301 S.Q.（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
レッド・プラズム（仮称）	RED PRISUM	SCE	價格未定	STG
マッハGO GO GO!	賽車小英雄	TOMY	5800日圓	RAC

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
	東京SHADOW	東京SHADOW	TAITO	價格未定	AVG
	レイ・トレーサー	RAY TRACER	TAITO	5800日圓	RAC
	ウイングコマンダーIII	WING COMMANDER III	EA VICTOR	7800日圓	SLG
	オーガリアン-亜人伝-	亞人傳	VISIAL ARTIST OFFICE	價格未定	RPG
	NFLクォーターバックラブ'96	NFL美式足球'96	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	黄昏のオード	黃昏之頌	TONKIN HOUSE	價格未定	RPG
	1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
	NOT TREASURE HUNTER	NOT TREASURE HUNTER	ACTIART	價格未定	AVG
	キング・オブ・スタリオン(仮称)	KING OF STALLION	日本物產	6800日圓	SPT
	競艇伝説(仮称)	競艇傳説(暫名)	日本物產	5800日圓	ETC
	時空探偵DD~幻のローレライ~	時空偵探DD~幻之LORELEI~	ASCII	價格未定	AVG
	エキスパート(仮称)	EXPERT(暫名)	日本物產	5800日圓	STG
	RPGツクール(仮称)	RPG製作室(暫名)	ASCII	價格未定	ETC
	ハイパー囲碁	HYPER圍棋	AKC	價格未定	TAB
	BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
	MAX RACER	SUPER RACER(暫名)	BD	價格未定	RAC
	ハエ男のスターツアー(仮称)	烏蠅男之星空之旅(暫名)	BD	價格未定	RAC
	THE 11TH HOUR~THE 7TH GUEST II	THE 11TH HOUR~THE 7TH GUEST II~	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
	ダービースタリオンPS(仮称)	打唯大賽馬PS(暫名)	ASCII	價格未定	SLG
	ナバトルオブ……?(仮称)	BATTLE OF…?(暫名)	BANPRESTO	價格未定	SLG
	バーチャル リモコン(ヘリポートI)	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
	カボール・スクリーン	CAEALL SCREEN	SCE	價格未定	ETC
	大地の子供達~マーセルヴァの杖~	大地之孩子們	MAXFIVE	價格未定	RPG
	THE TOWER	THE TOWER	OPENBOOK	6800日圓	SLG
	FLY(仮称)	FLY(暫名)	MDB	價格未定	AVG
	ソーラー・エクリプス(仮称)	SOLAR ECLIPSE(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	STG
	3Dベースボール(仮称)	3D棒球(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	SPG
	レガシー・オブ・ケイン(仮称)	LEGACY OF KAIN(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	RPG
	PS版ファミスタ(仮称)	PS版FAMISTAR棒球(暫名)	NAMCO	價格未定	SPG
	マジックカーペット	魔毯MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
	ZXE-D(ゼクシード)	ZXE-D	BANDAI	價格未定	ACT
	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
	クマのプー太郎 空はピンクだ!全員集合!!(それダメっす)	熊之豬太郎	小學館PRODUCTION	價格未定	ETC
	ARENAアリーナ(仮称)	ARENA(暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
	ビクトリーショット(仮称)	VICTORY SHOOT	VAP	6800日圓	ACT
	ルパン三世カリオストロの城(仮称)	雷朋三世之加利賀圖城(暫名)	ASMIK	價格未定	AVG
	プロ指南ウルトラ麻雀 兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
	棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
	ウルトラ万馬券	ULTRA萬馬券	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
	XS(仮称)	XS(暫名)	COCONUT JAPAN	價格未定	ETC
	ヴァルナホース(仮称)	VALUNA HORSE(暫名)	COCONUT JAPAN	價格未定	SPT
	トンズラ君	頓斯拿君	SORASO	價格未定	ETC
	ミッドランド~幻の王国(仮称)	MIDLAND~幻之王國(暫名)	未來SOFT	價格未定	RPG
	シミュレーションズー(仮称)	SIM ZOO	SOFTBANK	價格未定	SLG
	アウトライブZERO	OUTLIVE ZERO	SUN SOFT	價格未定	ACT
	ギルティギア	GUILTY GEAR	ART SYSTEM WORK	價格未定	ACT
	碁仙人(仮称)	圍棋仙人	J・WING	價格未定	TAB
	「麻雀戦法」安藤満の亜空間殺法	麻雀戰法	J・WING	6800日圓	TAB
	忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
	武豊の競馬シミュレーション(仮称)	武豐賽馬模擬戰	JALECO	價格未定	SLG
	さるかにハムぞう	猴子螃蟹火腿象	MEDIA WORKS	價格未定	PZG
	フォーミュラサーカス	FORMULA CIRCUIT	日本物產	價格未定	RAC
	サンダー・ホークII	THUNDER HAWK II	VICTOR ENTER.	價格未定	STG
	雨月奇譚(仮称)	雨月奇譚	TONKINHOUSE	價格未定	AVG
	CAT THE RIPPER	CAT THE RIPPER	TONKINHOUSE	價格未定	ACT
	機甲兵G-1(仮称)	機甲兵G-1	AKC講談社	價格未定	STG
	パワープレイ' 96(仮称)	POWER PLAY	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
	スポット(仮称)	SPOT	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
	ユーリット	EURIT	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
	ブラックバス(仮称)	BLACK BASS	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
	ハイパー3Dピンボール	HYPER 3D PINBALL	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	TAB
	ライアット スターズ	RAIANT STARS	HECT	價格未定	RPG
	ZERO DIVIDE 2	ZERO DIVIDE 2	ZOOM	價格未定	FIG

SATURN

3月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
15日	アイドル麻雀ファイナルロマンスR	偶像麻雀FINAL ROMANCE R	AKC講談社	8800日圓	TAB
	ドラえもん のび太と復活の星	叮噹之大雄與復活之星	EPOCH社	5800日圓	AVG
	クイズ365	問答365	OZ CLUB	6800日圓	ETC
	ZORK I(ゾーク・ワン)	ZORK I	翔泳社	5800日圓	AVG
	フィッシング甲子園	FISHING甲子園	KING RECORD	6800日圓	SPT
	リンクルリバーストーリー	WRINKLE RIVER STORY	SEGA	5800日圓	SLG
	ワールド アドバンスド大戦略 作戦ファイル	WORLD ADVANCED大戰略作戰檔案	SEGA	4800日圓	SLG
	バーチャルカジノ	VR賭場	DAT JAPAN	5800日圓	TAB
	FIFAサッカー96	足協足球'96	EA VICTOR	5800日圓	SOC
	GUNGRIFFON-THE EURASIAN CONFLICT	GUNGRIFFON	GAME ART	5800日圓	STG
	ブレインバトルQ	BRAIN BATTLE Q	CLEF	4800日圓	PUZ
	ストリートファイターIIムービー	STREET FIGHTER II MOVIE	CAPCOM	6800日圓	FIG
	ゲームの達人2	遊戲之達人2	SUN SOFT	8900日圓	ETC
22日	MY BEST FRIEND-ST.アンドリュース女学園編	MY BEST FRIEND	ATLUS	6800日圓	SLG
	空想科学世界ガリバーボーイ	空想科學世界GULIVER BOY	HUDSON	6800日圓	RPG
	ハイオクタン	HI-OCTANE	EA VICTOR	5800日圓	RAC
	エアーマネジマント96	大航空時代96	光榮	8800日圓	SLG
	ウイニングポスト2	WINNING POST2	光榮	9800日圓	SLG
	ISTO EZICOジーコの考えるサッカー	薛高足球	MIZUKI	5800日圓	SOC
	水滸演武-風雲再起	水滸演武-風雲再起	DATA EAST	5800日圓	FIG
28日	パンツァー・ドラゴン・ツヴァイ	PANZER DRAGON ZWEI	SEGA	5800日圓	STG
29日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	拳王95	SNK	7800日圓	FIG
	ぐっすんおよよ	自殺仔	XING	6800日圓	PUZ
	HORROR TOUR(ホラーツアー)	HORROR TOUR	OCC	5800日圓	AVG
	DEFCON 5	DEFCON5	MULTI SOFT	5800日圓	STG
	ドラゴンフォース	DRAGON FORCE	SEGA	價格未定	RPG
	GEXゲックス	GEX(暫名)	BMG VICTOR	5800日圓	ACT
	スナッチャー	SNATCHER	KONAMI	5800日圓	AVG
	グラディウスDELUXE PACK	GRADIUS DELUXE PACK	KONAMI	5800日圓	STG
	ルパン三世THE MASTER FILE	雷朋三世THE MASTER FILE	MIZUKI	5800日圓	ETC
	麻雀同級生SPECIAL(18禁)	麻雀同級生SPECIAL(18禁)	INK SOFTWARE	6800日圓	TAB
	三国志英傑伝	三國志英傑傳	光榮	8800日圓	SLG
	信長の野望リターンズ	信長之野望RETURNS	光榮	5800日圓	SLG
	WORLDCUP GOLF INハイアットドラドビーチ	世界盃哥爾夫球	SOFTVISION INTERNATIONAL	5800日圓	SPT
	ビクトリー ゴール'96	VICTORY GOAL'96	SEGA	5800日圓	SPT
	アンジェリークSPECIAL	ANGELQUE SPECIAL	光榮	7800日圓	RPG
	麻雀同級生SPECIALプレミアムパック(18禁)	麻雀同級生SPECIAL酬賓版(18禁)	INK SOFTWARE	8800日圓	TAB
下旬	NFLクォーターバッククラブ'96	NFL美式足球'96	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	レボリューションX	REVOLUTION X	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
	モータウルコンバットII完全版	龍爭虎鬥II完全版	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	FIG
	超兄貴~究極…男の逆襲	超兄貴~究極……男的反擊	NCS	5800日圓	STG
	テトリス-S(仮称)	俄羅斯方塊S(暫名)	BPS	5800日圓	PUZ



4月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
5日	3×3 EYES~吸精公主~S	3×3 EYES~吸精公主~S	日本CREATE	7300日圓	AVG
	アイドル雀士スーチーパイII(18禁)	美少女雀士II(18禁)	JALECO	7800日圓	ACT
	きゃんきゃんバニー プルミエール(仮称)	CAN CAN BUNNY DX(暫名)	KIT	5800日圓	AVG
	2度あることはサンドア~ル	智力猴子	CSK總合研究所	5800日圓	PUZ
	七つの秘館	7間秘館	光榮	7800日圓	AVG
	鉄球-TRUE PINBALL-	鐵球	GAGA COMM.	5800日圓	TAB
	GAME WARE	GAME WARE	GENERAL ENTERTAINMENT	1980日圓	ETC
19日	大冒険セントエルモスの奇跡	大冒險ST.ELMOS之奇跡	PAI	6800日圓	SRPG
26日	CUBIC GALLERY	CUBIC GALLERY	WE NET	5800日圓	ETC
	THOR~精霊王紀伝~	THOR~精靈王紀傳~	SEGA	5800日圓	ARPG
	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァージオン)	HYPER REVERTHION	TECHNO SOFT	5800日圓	STG
	ラピュラスパニック	美女危機	BMG VICTOR	5800日圓	PUZ
	アイレムアーケードクラシックス	IREM ARCADE CLASSIC	IMAX	5800日圓	ETC
	爆れつハンター	爆烈HUNTER	IMAX	8800日圓	AVG
	アルバートオデッセイ外伝-LEGEND OF ELDEAN	ALBERT ODYSSEY外傳	SUNSOFT	6500日圓	RPG
	野々村病院の人々(18禁)	野野村醫院的人們(18禁)	ELF	6800日圓	AVG
上旬	パチンカー(仮称)	彈珠高手(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ETC
下旬	プレイボーイカラオケVOL.1(仮称)(18禁)	PLAYBOY卡拉OK VOL.1(暫名)(18禁)	VIC東海	5800日圓	ETC
4月	プレイボーイカラオケVOL.2(仮称)(18禁)	PLAYBOY卡拉OK VOL.2(暫名)(18禁)	VIC東海	5800日圓	ETC
	首領蜂	首領蜂	ALTUS	5800日圓	STG
	CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
	飯島愛インタラクテイブ	飯島愛INTERACTIVE	INNER BRAIN	價格未定	ETC
	ロックマンX3	洛克人X3	CAPCOM	5800日圓	ACT
	慶応遊撃隊活劇編	慶應遊擊隊活劇編	VICTORY ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	真・女神転生デビルサマナー~悪魔全書~	真・女神轉生-惡魔全書-	ALTUS	2900日圓	ETC
	タイタンウォーズ	泰坦戰爭	BMG VICTOR	5800日圓	STG
	フェーダ・リメイク!~エンブレム・オブ・ジャスティス	FEDA REMAKE!正義之紋章	YANOMAN	6300日圓	RPG
	ゲン ウォーTHE GHEN WAR	THE GHEN WAR	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	SLG
	麻雀上手~麻雀がうまくなる~	麻雀好本領	CAPCOM	4800日圓	TAB
	ときめき麻雀パラダイス グラフィティ(18禁)	心跳麻雀天堂GRAFFITI(18禁)	SONET	5800日圓	TAB

5月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
17日	サイバードール	CYBER DOLL	IMAX	6800日圓	RPG
24日	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉魔幻槍	TAKARA	5800日圓	AVG
下旬	ビッグ一撃！パチスロ大攻略ユニバーサル・ミュージアム	驚嚇一擊！彈珠機攻略UNIVERSAL MUSEUM	AKC 講談社	價格未定	TAB
	踝兄弟劇場第一巻麻雀篇	踝兄弟劇場第一巻麻雀篇	YUMEDIA	5800日圓	TAB
	スーパーショット・ザ・ゴルフ	SUPER SHOT THE GOLF	VICTOR ENTERTAINMENT	6800日圓	SPT
5月	ソニックウイングススペシャル	SONIC WINGS SPECIAL	MEDIA QUEST	5800日圓	STG
	ライフスケイプ~生命40億年はるかな旅	無限生機	MEDIA QUEST	6800日圓	ETC
	デス・スロットル隔絶都市からの脱出	DEATH THROTTLE逃出生天	MEDIA QUEST	7800日圓	ACT
	駿才	駿才	NAXAT	8800日圓	SPT
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	開運！なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV 東京	5000日圓	ETC
	ジョニー・バズーカ（仮称）	JOHNNY BASCA	COCONUT JAPAN	價格未定	ACT
	メタルブラック	METAL BLACK	VING	5800日圓	STG
	ドラゴンボールZ偉大なるドラゴンボール伝説	龍珠Z偉大的龍珠傳説	BANDAI	5800日圓	ETC
	ソード＆ソーサリー	SWORD AND SORCERY	MICRO CABIN	6800日圓	RPG

6月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
14日	犯行写真~縛られた少女たちが見たものは？~	行凶照片	IMAGINEER	6800日圓	AVG
6月	ルナ・シルバースターストーリー	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	價格未定	RPG
	ウィザードリーVI&VII~コンプリート~	巫術VI&VII完全版	DATA EAST	6800日圓	TAB
	ピンボール　グラフィティ	PINBALL GRAFFITI（暫名）	PACK IN VIDEO	5800日圓	RPG
	風水先生	風水先生	HAMLET	價格未定	SLG
	ナイトストライカーS	NIGHT STRIKER S	VING	5800日圓	STG
	クロックワークス	CLOCKWORKS	德間書店	5800日圓	PZG
	疾風魔法大作戦	疾風魔法大作戦	GAGA COMM.	5800日圓	ACT

7月以後發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
5月	ラングリッサーIII	夢幻模擬戰III	NCS	5800日圓	SRPG
7月	フォンテッドカジノ（18禁）	PHON DEAD CASINO	SOCIATOR代官山	價格未定	TAB
	デスクリムゾン	DEATH CRIMSON	SANTOS	5800日圓	STG
8月	GRANDREAD	GRANDREAD	BANPREASTO	價格未定	ETC
	特捜機動隊ジェイスワット	特搜機動隊J.SWAT	BANPREASTO	價格未定	ACT
9月	サクラ大戦	櫻大戰	SEGA	價格未定	SLG
10月	レスキュー	拯救行動	BANTHA INTERNATIONAL電腦工場	價格未定	ACT
11月	土屋圭市杯争奪　築波スーパーテクニックチャレンジ	土屋圭市盃爭奪 築波超技術冠軍	BPS	5800日圓	RAC

96年發售預定遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
春季	コープス・キラー	喪屍殺手	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	エアーズアドベンチャー	AIRS ADVANTURE	GAME STUDIO	價格未定	AVG
	ダークセイバー	DARK SABER	CLIMAX	價格未定	ACT
	餓狼伝説3~遥かなる闘い~	餓狼傳説3	SNK	價格未定	FIG
	FARADOON THE LEGEND OF DRAGON CASTLE	FARADOON龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	実戦パチンスロ必殺法！3	實戰彈珠機必勝法！3	SAMMY	價格未定	ETC
	エンジェルパラダイスVOL.1 坂木優子の恋の予感	ANGEL PARADISE VOL.1	SAMMY	價格未定	SLG
	エイリアン　トリロジー	ALIEN TRILOGY	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ETC
	ライズ　オブ　ザ　ロボット2	RISE OF ROBOT2	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SLG
夏季	大運動会~序章（仮称）	大運動會序章（暫名）	INTREMAIN P	價格未定	SPT
	ラクナロック　ステージ	RAKNAROK STAGE	DIGITAL FRONDIA	價格未定	ETC
	三国志リターンズ	三國志RETURNS	光榮	6800日圓	SLG
秋季	TECMO SUPER BOWL（仮称）	TECMO SUPER BOWL	TECMO	價格未定	SPT
96年	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	TIZ~TOKYO INSECT ZOO~	TIZ～TOKYO ZOO～	GENERAL ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	ハート　オブ　ダークネス	黑暗的心	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
	ゼロヨンチャンプSPECIAL（仮称）	ZERO4CHAMP SPECIAL（暫名）	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	コットン2	綿花仙女COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
	ときめきメモリアル~FOREVER WITH YOU~	心跳回憶~FOREVER WITH YOU~	KONAMI	價格未定	SLG
	STRIKERS 1945	STRIKERS 1945（暫名）	彩京	價格未定	STG
	心霊呪殺師　太郎丸（仮称）	心靈咒殺師太郎丸（暫名）	時代華納INTERACTIVE	價格未定	ACT
	マクロス（仮称）	超時空要塞（暫名）	BANDAI VISION	價格未定	STG

發售日未定遊戲

日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
NOUGHTY FIGHTERS	NOUGHTY FIGHTERS	ART SYSTEM WORKS	價格未定	FIG
上海GREAT MOMENTS	上海GREAT MOMENTS	SUN SOFT	6500日圓	ETC
JEWELS OF THE ORACLE オラクルの宝石	神偷之寶石	SUN SOFT	5980日圓	RPG
天地を喰らうII~赤壁の戦	吞食天地II赤壁之戰	CAPCOM	5800日圓	ACT
出世麻雀大接待	出世麻雀大接待	KING RECORD	5800日圓	ETC
オーバードライビンDX	OVER DRIVIN'DX	EA VICTOR	5800日圓	RAC
ノバストーム	NOVA STROM	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
スラム　ドラゴン	SLUM DRAGON	JALECO	5800日圓	ACT
AQUA WORLD海美物語	AQUA WORLD海美物語	MIZUKI	價格未定	AVG
時空探偵DD~幻のローレライ~	時空偵探DD~幻之LORELEI~	ASCII	價格未定	AVG
ガーディアンフォース	GUARDION FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
ファンタジーアース（仮称）	夢幻大地（暫名）	SEGA	價格未定	RPG
天外魔境外伝　第四の黙示録	天外魔境外傳第四默示錄	HUDSON	價格未定	RPG
ARENA（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
THE 11TH HOUR~THE 7TH GUEST II~	HE 11 HOUR~THE 7TH GUEST~	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SUPER 301 S.Q.（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物産	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ（仮称）	U.S. DRAG CHAMP（暫名）	日本物産	價格未定	RAC
V.R.麻雀	V.R.麻雀	日本物産	價格未定	ETC
重装機兵レイノス2（仮称）	重裝機兵LEYNOS 2（暫名）	NCS	價格未定	ACT
ダービースタリオン・サターン（仮称）	打吡大賽馬・SATURN（暫名）	ASCII	價格未定	ETC
碁仙人（仮称）	圍棋仙人（暫名）	J.WING	價格未定	ETC
現代大戦略STRIKES（仮称）	現代大戰略STRIKES（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪（仮称）	怪物之王黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
パチンコファイター（仮称）	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
3Ｄベースボール（仮称）	3D棒球（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	SPG
レガシー・オブ・ケイン（仮称）	LEGACY・OF・KAIN	BMG VICTOR	價格未定	PRG
マジックカーベット	魔毯MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
テラクレスタNEO	TERA CURESTA NEO	日本物産	價格未定	STG
誕生S	誕生S	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
AQUAZONE FOR SEGA SATURN	AQUAZONE FOR SEGA SATURN	9003 INC.	5800日圓	AVG
スポット3	SPORT 3	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
ファイティング　バイパーズ	FIGHTING VIPERS	SEGA	價格未定	STG
電脳戦機バーチャロン	電腦戰機VIRTUAL ON	SEGA	價格未定	STG
エンジェル　クラフィティ	ANGEL GRAFFITI	SOFT VISION	價格未定	SLG
サッカー（仮称）	足球（暫名）	SOFT VISION	價格未定	SPT
同級生~IF~	同級生～if～（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
卒業S（仮称）	卒業S（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
モンスターメーカー~ホーリータカー~（仮称）	MONSTER MAKER～HOLY DAGGER（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
X-JAPAN 2（仮称）	X-JAPAN 2	SEGA	價格未定	ETC
EXECTOR	EXECTOR	ART SYSTEM WORK	價格未定	STG
ダライアスII（仮称）	DARIUS外傳（暫名）	TAITO	價格未定	STG
タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I（仮称）	追踪H.Q. PLUS S.C.I	TAITO	價格未定	ACT
銀河英雄伝説	銀河英雄傳説	德間書店	價格未定	SLG
バディムス	VADIMS	SOFTBANK	價格未定	PUZ
シミュレーション　ズー	SIM ZOO	SOFTBANK	價格未定	SLG
忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
武豊の競馬シミュレーション（仮称）	武豐賽馬模擬戰	JALECO	價格未定	SLG
だいな・あいらん予告編	推磚島預告編	GAMEART	價格未定	PUZ
だいな・あいらん	推磚島	GAMEART	價格未定	PUZ
NIGHTRUTH（ナイトゥルース）	NIGHTRUTH	SONET	價格未定	ACT
カレッジスラム	COLLEGE SLUM	ACCLAIM JAPAN	價格未定	RPG
ダンジョン・マスター（仮称）	DUNGEON MASTER	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
MARICA	MARICA	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
トゥーム・レイダース	TOUM RADARS	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	STG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
BLOODY BRIDE~いまどきのヴァンパイア~	BLOODY BRIDE	ALTUS	價格未定	ACT

超級任天堂

3月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
15日	ダービスタリオン96	打吡STALLION 96	ASCII	12800日圓	SPT
	カオスシード~風水回廊記~	CHAOS SEED風水回廊記	TAITO	9980日圓	RPG
	ブランディッシュ2　エキスパート	BRANDISH 2 EXPERT	光榮	8800日圓	ARPG
21日	星のカービィスーパーデラックス（仮称）	星之卡比SUPER DELUXE	任天堂	7500日圓	ACT
22日	峠・伝説最速バトル	山卡・傳説最速賽車	BPS	10800日圓	RAC
	忍たま乱太郎2	忍者亂太郎2	CULTURE BRAIN	7800日圓	ACT
	ドレミファンタジー　ミロンのドキドキ大冒険	DO RE MI FANTASY米洛之大冒險	HUDSON	6800日圓	ACT
	'96全国高校サッカー選手権	96全國高校足球選手權	魔法	7800日圓	SOC

	ギャンブル放浪記	賭博放浪記	BOP	8500日圓	TAB
	実況競馬シミュレーション厩舎物語~STABLE STAR~	實況賽馬模擬廐舍物語	KONAMI	11800日圓	SLG
	林海峯九段の囲碁道場	林海峰九段圍棋道場	AKC講談社	14800日圓	TAB
	イースV　エキスパート	伊蘇V EXPERT	光榮	9800日圓	ARPG
	魔装機神スーパーロボット大戦外伝	魔裝機神 超級機械人大戰外傳	BANPRESTO	9800日圓	SLG
	NEWヤッターマン難題かんだいヤジロベエ	新小雙俠	YUTAKA	8800日圓	ACT
29日	SDガンダムGNEXTユニット&マップコレクション	SD高達GNEXT機種及地圖集	BANDAI	3800日圓	SLG
	美少女レスラー列伝~ブリザードYUKI乱入！？	美少女摔角手列傳	KSS	12800日圓	ACT
	GTレージング	GT RACING	IMAGINEER	10800日圓	RAC
	京楽・三洋・豊丸・奥村・太陽PARLOR！パーラー！3パチンコ5社・実機シミュレーションゲーム	京樂・三洋・丸本PARLOR！5彈珠機3社實機模擬遊戲	日本TELENET	10800日圓	ETC
	アンジェリーク・ヴォイス・ファンタジー	ANGELQUE VOICE FANTASY	光榮	9800日圓	RPG
	それいけエビス丸からくり迷路~消えたゴエモンの謎~	去吧！野人丸機關迷宮	KONAMI	5800日圓	ACT
	ドラゴンボールZ HYPER DIMENSION	龍珠Z HYPER DIMENSION	BANDAI	價格未定	FIG
	新機動戦記ガンダムW ENDLESS DUEL	新機動戰記高達W（暫名）	BANDAI	7500日圓	ACT
下旬	美少女戦士セーラームーンSUPERS~全員参加！！主役争奪戦~	美少女戰士SAILORMOON SUPER S~全員參加！！主角爭奪戰~	ANGEL	7980日圓	FIG
	スーパーファイヤープロレスリングXプレミアム	超級火焰摔角X PREMIUM	HUMAN	8000日圓	SPT
	スーパーフォーメーションサッカー'96ワールドクラブエディション	SUPER FORMATION SOCCER'96世界球會版	HUMAN	8000日圓	SPT
3月	MASKマスク	變相怪傑	東寶	9800日圓	ACT

4月發售遊戲

5日	実戦パチスロ必勝法！山佐伝説	實戰彈珠機必勝法！山佐傳説	SAMMY	6900日圓	ETC
	ルドラの秘宝	烏都拉之秘寶	SQUARE	9800日圓	ACT
12日	音楽ツクール"かなでーる"	自製音樂「演奏」	ASCII	價格未定	ETC
	すぱぽーんDX	超級方塊DX	YUTAKA	8800日圓	PUZ
	魔法陣グルグル2	魔法陣轉轉轉2（暫名）	ENIX	價格未定	RPG
26日	Jリーグエキサイトステージ'96	J聯賽EXCITE STAGE 96	EPOCH社	7980日圓	SOC
中旬	一発運転！競馬・競輪・競艇	一擊逆轉！賽車・賽車・賽艇	POW	9800日圓	ETC
下旬	スーパートランプコレクション2	超級撲克COLLECTION2	BOTTOM UP	8900日圓	TAB
4月	テーブルゲーム大集合！！将棋・麻雀・花札・トゥーサイド	桌上遊戲大集合！！	VARIE	價格未定	TAB
	JUMPIN' DERBY	JUMPIN' DERBY	NAXAT	9800日圓	SPT
	スプリンガン・パワード	SPRINGUN POWERED	MAXAT	9800日圓	ACT
	サウンド　ノベルツクール	自製音樂小説	ASCII	價格未定	ETC
	ごきんじょ冒険隊	鄰居冒險隊	PIONEER LCD	9980日圓	AVG
	蓬来学園の冒険！	蓬萊學園之冒險！	J.WING	7980日圓	AVG
	スーパーボンバーマン4	超級炸彈人4	HUDSON	價格未定	ACT
	HEIWAパチンコワールド（仮称）	HEIWA彈珠機世界（暫名）	SHOW A SYSTEM	10800日圓	TAB

5月發售遊戲

24日	トレジャーハンターG	寶物獵人G	SQUARE	價格未定	RPG
5月	フィッシング甲子園	FISHING甲子園	KING RECORD	11800日圓	SPT
	ファイアーエムブレム聖戦の系譜	火炎之紋章聖戰的族譜	任天堂	7500日圓	RPG
	牧場物語	牧場牧語	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
	すーぱーぐっすんおよよ2	超級自殺仔2	BANPRESTO	7800日圓	PUZ

6月發售遊戲

6月	サラブレッド　フリーダーIII	純種馬繁殖III	HECT	價格未定	SPT
	TRAVERS STARLIGHT & PRAIRIE	TRAVERSE STARLIGHT & PRAIRIE（暫名）	BANPRESTO	價格未定	SLG
	モンスタニア	MONSTERINA	PACK IN VIDEO	價格未定	RPG
	古田敦也のシミュレーションプロ野球2	古田敦也之模擬棒球2	HECT	價格未定	SPT

7月以後發售遊戲

7/27	シムシティLIMITED（仮称）	SIM CITY LIMITED（暫名）	IMAGINEER	12800日圓	SLG
7月	海ぬし釣り	海岸垂釣	PACK IN VIDEO	價格未定	SPT

96年發售預定遊戲

春季	ベストショット　プロゴルフ	BEST SHOOT職業哥爾夫球	ASCII	12800日圓	SPT
	レナスII-封印の使徒	古代機械之記憶II封印之使徒	ASMIK	11400日圓	RPG
	タワードリーム	TOWER DREAM	ASCII	9980日圓	TAB
	鎧神戦記ミレニアムソード（仮称）	鎧神戰記至福千年劍	MAGIFACT	價格未定	RPG
	ピノキオ	木偶奇遇記	CAPCOM	價格未定	ACT
	トイ・ストーリー	反斗奇兵TOY STORY	CAPCOM	價格未定	ACT
	PARLOR! MINI!!パチンコ実機シミュレーションゲーム	PARLOR! MINI!!彈子機實機模擬遊戲	日本TELNET	4900日圓	TAB
夏季	実況パワープロレスリング'96マックスボルテージ	實況POWER摔角'96MIX VOLTAGE	KONAMI	價格未定	SPT
	クーリースカンク	COOLIE SKUNK	VISIT	價格未定	ACT
	大貝獣物語II	大貝獸物語II	HUDSON	價格未定	RPG
	アースライトルナ・ストライク	EARTH LIGHT LUNA STRIKE	HUDSON	價格未定	ACT
	同級生2	同級生2	BANPREASTO	價格未定	AVG
冬季	ドラゴンナイト4	龍騎士4	BANPREASTO	價格未定	SLG
96年	ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980日圓	SPT
	必殺パチンコココレクション4	必殺彈珠機大全4	SUN SOFT	9980日圓	TAB
	爆走兄弟レッツ&ゴー！！（仮称）	爆走兄弟LET & GO！！（暫名）	ASCII	價格未定	RAC
	帝国創世記アレクサンダー伝説	帝國創世記亞歷山大傳説	VIRGIN INTERACTIVE	9800日圓	RPG

發售日未定遊戲

G.O.D~目覚めよと呼ぶ声が聞こえ~	GOD	IMAGINEER	價格未定	RPG
アルナムの牙~獣族十二神従伝説	艾娜姆之牙~獸族十二神徒傳説~	RIGHT STUFF	11800日圓	RPG
赤ずきんチャチャ	紅頭巾查查	TOMY	價格未定	ACT
エナジーブレイカー	ENERGY BREAKER	TAITO	9980日圓	ACT
リングにかけろ	飛越擂台	NCS	11800日圓	SPT
スーパーファミリーゲレンデ	超級FAMILY滑雪練習場	NAMCO	8800日圓	SPT
空想科学世界ガリバーボーイ	空想科學世界GALLIVER BOY	BANDAI	價格未定	ACT
フェリシア	法利西亞	TONKIN HOUSE	9900日圓	RPG
新宿放浪記（仮称）	新宿放浪記（暫名）	POW	價格未定	ETC
みる・きく・あそぶFIDO DIDO救Q BOX	看・聽・玩FIDO DIDO救Q BOX	KANEKO	8800日圓	ETC
飛龍の拳プロ（仮称）	飛龍之拳PRO（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
ストーンプロテクターズ	石頭保衛者	KEMCO	9800日圓	SLG
シェラザード伝説・ザ・プレリュード（仮称）	西拉撒都傳説（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	ARPG
ドナルドダックのマウイマラード（仮称）	唐老鴨的瑪域瑪拉度（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
ポカホンタス	POKAHONDAS（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
勾玉伝説	勾玉傳説	ENIX	價格未定	RPG
ダークハーフ	DARK HALF	ENIX	價格未定	RPG
アラビアンナイト~砂漠の精霊王~	阿拉伯騎士~砂漠之精靈王~	TAKARA	價格未定	RPG
ドラゴンクエストIIIそして伝説へ…	勇者鬥惡龍3	ENIX	價格未定	RPG
Jリーグ'96ドリームスタジアム	日本足球聯賽´96夢之球場	HUDSON	價格未定	SPT
西陣パチンコ物語2	西陣彈珠機物語2	KSS	價格未定	TAB
ああっ女神さまっ史上最強の学園祭	我的女神 史上最強學園祭	KSS	價格未定	AVG
ウィザードリィ外伝4	巫術外傳4	ASCII	價格未定	RPG
大戦略エキスパートWWII	大戰略EXPERT WWII	ASCII	價格未定	SLG
スーパー競艇2	SUPER競艇2	日本物產	價格未定	SPT

NEO・GEO

3月發售遊戲

22日	押し出しジントリック	按出來（CD-ROM）	ADK	4800日圓	PUZ
23日	ステークスウィナーG1完全制覇への道	STAKES WINNER完全制霸之道（CD-ROM）	SAURUS	7800日圓	SPT
3月	神王拳	神凰拳（匣帶）	SAURUS	價格未定	FIG

4月發售遊戲

下旬	神王拳	神凰拳（CD-ROM）	SAURUS	價格未定	FIG
4月	超鉄ブリキンガー	超鐵BREAKING CAR（匣帶）	SAURUS	價格未定	STG

5月發售遊戲

下旬	超鉄ブリキンガー	超鐵BREAKING CAR（CD-ROM）	SAURUS	價格未定	STG

96年發售預定遊戲

春季	FUTSAL（仮称）	FUTSAL（CD-ROM）	SAURUS	價格未定	STG
	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	真説侍魂 武士道烈傳（CD-ROM）	SNK	價格未定	RPG
	ゴール！ゴール！ゴール！	GOAL！GOAL！GOAL！（匣帶）	VISCO	價格未定	SOC
	ゴール！ゴール！ゴール！	GOAL！GOAL！GOAL！（CD-ROM）	VISCO	價格未定	SOC
	NEO MR. DO!	NEO MR.DO！（匣帶）	VISCO	價格未定	ACT
	NEO MR. DO!	NEO MR.DO！（CD-ROM）	VISCO	價格未定	ACT
	パスルdeポン	PUZZLE de PON（匣帶）	VISCO	價格未定	PUZ
	パスルdeポン	PUZZLE de PON（CD-ROM）	VISCO	價格未定	PUZ

	オーバートップ	OVER TOP（匣帶）	SNK	價格未定	STG
	オーバートップ	OVER TOP（CD-ROM）	SNK	價格未定	STG
	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	龍虎之拳外傳（匣帶）	SNK	價格未定	FIG
	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	龍虎之拳外傳（CD-ROM）	SNK	價格未定	FIG
冬季	QP	QP（CD-ROM）	SUCCESS	價格未定	PUZ

發售日未定遊戲

ビックトーナメントゴルフ	BIG TOURNAMENTGOLF（CD-ROM）	NUSUKA	價格未定	SPT
メタルスラッグ	METAL SLAG（匣帶）	NUSUKA	價格未定	STG
メタルスラッグ	METAL SLAG（CD-ROM）	NUSUKA	價格未定	STG
格闘バレー（仮称）	格鬥排球（暫名）（CD-ROM）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SPT
ネオジオCDオリジナルRPG	NEO・GEO CD原創RPG（CD-ROM）	ADK	價格未定	RPG
NEOアクションゲーム（仮称）	NEO動作遊戲（暫名）（CD-ROM）	HUDSON	價格未定	ACT
FUTSAL（仮称）	FUTSAL（暫名）	SAURUS	價格未定	ACT
押し出しジントリック	按出來（匣帶）	ADK	價格未定	PUZ

3DO

3月發售遊戲

22日	Vゴールサッカー'96（仮称）	DEFCON5	MULIT SOFT	5800日圓	STG
	誕生～DEBUT～PURE	V GOAL SOCCER	TECMO	6800日圓	RPG
29日	DEFCON 5	誕生～DEBUT～PURE	SHAR ROCK	7800日圓	SLG

4月發售遊戲

下旬	ロックマンX3	洛克人X3	CAPCOM	5800日圓	ACT
4月	麻雀上手～麻雀がうまくなる～	麻雀好本領	CAPCOM	4800日圓	TAB
	ブルーフォレスト物語～風の封印～	藍森林物語～風之封印～	RIGHT STUFF	7800日圓	RPG

5月發售遊戲

5月	ライズ オブ ロボット	RISE OF ROBOT	MULTISOFT	8800日圓	SLG

6月以後發售遊戲

6月	クロックワークス	CLOCK WORKS	德間書店	5800日圓	PUZ

96年發售預定遊戲

春季	ドラゴン・ロア	DRAGON LORE	MULTISOFT	價格未定	AVG
	7人の達人	7個強人	SUCCESS	價格未定	AVG
96年	Dの食卓2	D之食卓2	WARP	8800日圓	AVG

發售日未定遊戲

キャスパー	鬼馬小靈精	INTER PLAY	6800日圓	ACT
DOOM	DOOM	EA VICTOR	5900日圓	ACT
テレビのツボ 迷プロデューサー伝説	電視壺 謎之監製傳説	阿拉丁工房	6800日圓	AVG
クレーファイターII	CLAY FIGHTER	INTER PLAY	價格未定	FIG
キッズTV	KIDS TV	STUDIO 3DO	價格未定	ETC
バトルスポーツ	戰鬥運動	STUDIO 3DO	價格未定	SPT
スターファイター3000	STAR FIGHTER 3000	STUDIO 3DO	價格未定	STG
横町4丁目おばけ屋敷	横町4丁目鬼屋	WARP	4980日圓	AVG
THE 11TH HOUR～THE 7TH GUEST II～	THE 11TH HOUR～THE 7TH GUEST II～	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
ナオコとヒデ坊 算術の天才3	算術天才3	學漫	4900日圓	ETC
ナオコとヒデ坊 漢字の天才2	漢字天才2	學漫	4900日圓	ETC
ナオコとヒデ坊 漢字の天才3	漢字天才3	學漫	4900日圓	ETC
ナオコとヒデ坊 国語の天才1	日語天才1	學漫	4900日圓	ETC
ハウスッキーパー（仮称）	HOUSE KEEPER（暫名）	HAMMING BIRD	價格未定	ACT
WATER WORLD	WATER WORLD未來水世界	INTERPLAY	價格未定	ACT
PO'ed	PO'ed	STUDIO 3DO	價格未定	STG
RETURN TO ZORK	回歸魔域	BANDAI VISION	價格未定	STG
必殺パチンココレクション（仮称）	必殺彈珠機大全	SUN SOFT	價格未定	ETC

PC-FX

3月發售遊戲

15日	上海 万里の長城	上海 萬里長城	NEC HE	6800日圓	PUZ
22日	ブール・シカゴ・ブルース	藍調芝加哥特警	NEC HE	8800日圓	AVG
29日	スーパーリアル麻雀PV FX	SUPER REAL麻雀PV FX	NAXAT	價格未定	TAB
	スーパーパワーリーグFX	SUPER POWER LEAGUE FX	HUDSON	價格未定	SPG
	ミラークルム	MIRACULUM	NEC HE	7800日圓	SLG

4月發售遊戲

5日	アニメフリークFX Vol.3	ANIME FREAK Vol.3	NEC HE	6800日圓	ETC
4月	お嬢様捜査網	美女搜查網	NEC HE	價格未定	AVG
	デアラングリッサーFX	夢幻模擬戰FX	NEC HE	7800日圓	SRPG

5月以後發售遊戲

5月	VOICE PARADISE	VOICE PARADISE	NEC HE	7800日圓	AVG
	バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム	BOUNDARY GATE皇國之女兒	NEC HE	8800日圓	RPG
6月	チップちゃんキーック！	晶片小子飛踢！	NEC HE	價格未定	ACT
7月	LAST IMPERIAL PRINCE（仮称）	帝國最後王子	NEC HE	價格未定	RPG

96年發售預定遊戲

春季	同級生2	同級生2	NEC AVENUE	價格未定	AVG
夏季	女神天国II	女神天國II	NEC HE	價格未定	RPG
	ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	價格未定	ACT
	ファイアーウーマン纏組	FIREWOMAN 纏組	NEC HE	價格未定	SLG
	続・初恋物語 修学旅行	續・初戀物語 修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG
	ファーランドストーリーFX	古大陸物語FX	NEC HE	價格未定	RPG
	BLUE BREAKER	BLUE BREAKER	NEC HE	價格未定	RPG

發售日未定遊戲

ペブルビーチ波濤（仮称）	波濤哥爾夫球（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
MASTERSはるかなるオーガスタ3（仮称）	MASTER哥爾夫球3	NEC HE	價格未定	SPT
天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
ドラゴンナイト4	龍騎士4	NEC AVENUE	價格未定	SLG
卒業R	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
きゃんきゃんバニーエクストラDX	CAN CAN BUNNY DX（暫名）	NEC HE	價格未定	AVG
負けるな魔剣道Z	不可輸的魔劍道Z	NEC HE	價格未定	ACT
みにまむなのにっく	變成最少（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
虚空漂流ニルゲンツ	虛空漂流	NEC HE	價格未定	RPG
天地無用！魎皇鬼FX（仮称）	天地無用！魎皇鬼FX（暫名）	NEC INTERCHANNEL	價格未定	RPG
ANGLEQUE SPECIAL 2	ANGLEQUE SPECIAL 2	NEC HE	價格未定	SLG
リトルキャッツ	LITTLE CAT	NEC HE	價格未定	ACT
となりのプリンセス	鄰家的公主	NEC HE	價格未定	RPG

新GAME時間表

電視遊戲信箱

農曆新年後，大家逗到的利士怎樣用呢？買新遊戲機？買新GAME？還是……無論如何，相信大家都會滿載而歸吧！好了，答信時間又始。

《VIRTUA COP》VS《HORNED OWL》

致編輯：

你司，今次是我第一次來信，我有下面的問題想問？

1.PS會不會出JOYSTICK或軟盤？

2.如果你係我，你會買SS的《VIRTUA COP》或PS的《HORNED OWL》？

3.本人曾經用過投射式TV和RRR，發覺出來的東西「一舊舊」，好差；特此通知。

4.《R.R.R.》的通信對戰可唔可以有12架車用？

5.《RIDGE RACER》會唔會出第三輯？

6.《R.R.R.》的SPINNING POINT係點計？

多謝！

祝蒸蒸日上！

愛PS RRR的阿文

阿文：

1.JOYSTICK就已經很早出了，而軟盤就剛剛出了不久。

2.若果是在下，就會揀SATURN的《VIRTUA COP》，因WATER DRAGON喜歡這GAME表達人物的方式，非常自然真實；但PS的《HORNE OWL》也是很不錯選擇。

3.不知閣下用的投射機是甚麼牌子，型號與及投影方式，所以不予置評。但在下曾經試用正投（BARCO DATATOI）及背投（TOSHIBA 48PJ5UH）玩過《R.R.R.》，覺得並沒有甚麼問題，而且臨場感極高，畫面又漂亮。

4.當然可以，但一定要MEMORY有才可以使用。

5.在下相信就不會了，就算要出，都會先出《RAVE RACER》。

6.那是決定於你所行的線位不夠準，及速度能否配合出彎。

哪裏有《TALES OF PHANTASIA》？

MR.WATER DRAGON：

你好！本人是第一次來信，以下有多幾個問題想詢問WATER DRAGON的。

1.SEGA SATURN專用光線槍，是不是只能在普通電視機上才能感應得到，而用在電腦MONITORTHER上就不能感應得到。（因本人的SATURN是連接在MOTHER上的。）

2.請問超任的《TALES OF PHANTASIA》原裝帶在那裡有得買？如果有得買，價錢多少？（因本人四出找尋，港九各地的GAME店也找不到！）

3.SEGA SATURN的新GAME，在港的發售價格是怎樣定的？SONY的GAME為什麼比SEGA的貴？

4.在玩GAME時，當主機的ACCESS燈著了的時候，即正LOAD碟時，而突然去關機，對主機有沒有響的？

5.SEGA SATURN的CD-ROM GAME最高容量是多少？

6.SEGA SATURN主機的內置SAVE功能，是不是靠機內的電磁來作儲存的，如果電磁的電用完，之前SAVE在主機內的所有資料，便立刻消失是不是？

7.知不知道SEGA的SAVE CARD在那裡有得得買，價錢多少？可儲存多少個遊戲資料和可使用多少次？

最後希望貴刊在新的一年中，精益求精，不斷革新和能多些向日本的生產商攞第一手的猛料介紹給香港的讀者。謝！

讀者P.P上

P.P.：

1.若你是用MONITOR玩SATURN的，那就應該沒有問題。

2.唯一一批的《TALES OF PHANTASIA》相信已經完全售光了，而唯一的途徑就是往日本買。

3.因為SATURN的GAME大部分的都是行貨，所以價格穩定，但PS的GAME就因為沒有行貨被人炒得高一高。

4.正常來說是沒有甚麼影響的。

5.若沒有記錯的話，就應該是550 M BYTE。

6.那一顆鈕型電池是用作行鐘的，若果你擔心的話，就可以SAVE資料預先COPY在SAVE CARD上。

7.出書時應該很多地方都有買，而價錢就應在400元以下。

平價投影機有好介紹

編輯先生：

1.本人有意挑機未知是先寫好或未寫好攻略前預約？

2.PS的飛機專用手掣定價多少？

3.必答題，用投射機玩GAME會不會傷機（每日4-5小時）及畫面是否漂亮？有沒有RGB線？能否提供某隻型號？（二萬元左右）

4.SS、V-S、H-S分別在那裡？三者售價怎樣？

本人希望貴刊的無責任新GAME評壇能夠一個GAME有3個編輯作評價，因有時只得1-2人評價使讀者難定段好壞，例如第18期ARES曰：《SIDEWINDER》那隻GAME的操作性良好，而米奇曰這隻《SIDEWINDER》算太難適應。希望有關方面盡早改善。

祝越出越厚

白鯨上

白鯨：

一口氣加了32頁，總算成你貴言。

1.最好當然是首先預約。

2答信時還未有正式售價。

3.每日4小時至5小時相信已經是極限，但假若是中間停一停讓它降下來，情況就會好一點。畫面方面當然就沒有普通電視那麼漂亮（尤其以你的預算），但就絕對合格，而且臨感極高，最適合玩一些官能GAME如《VIRTUA FIGHTER》，《鐵拳》或是一些3D賽車GAME、相反就未必適合玩RPG等文字GAME（戰略GAME例外）。

至於你的預算普不能買得太好的投射機，通常都是一些入門機種（更遑論RGB），不過也有個好介紹，就是MITSUBISHI的LVP-EPI，連屏幕也只不過是1萬有找，而且更有RGB輸入，可算是抵玩，至於那4,5千圓的貨色則只算是玩具。

4.SEGA SATURN，V-SATURN及HI-SATURN根本

就是一樣的東西，最分別莫過於包裝，機身顏色，名稱與及HI-SATURN是附有「VIDEO CARD」的。

至於價錢，SS和V-S應該是差不多（約2500以下），而H-S則要300左右。

加價後的新意見

DEAR WATER DRAGON：

你好！我已經係第二次來信，頭一封信相信已石沈大海了，今次希望能夠被抽中，以下有些意見和問題請教你，THANK YOU！

「遊戲誌」由十八期開始把頁數增加32頁之多，我諗住內容會非常精彩和吸引，可惜令我十分失望，因為同以往的期數無乜分別，應該話差過以前先啱，我諗住「無責任新GAME評壇」會加至四、五版，但竟然同以前一樣，無增加頁數；而「無責任讀者評壇」又沒有加版位，實在離譜，最少加多一版都得掛！「電視遊戲信箱」加得一版，實在係唔足夠，希望可以加多一頁。另外，前半部份就沒有問題，但下半部份的紙質為何會咁差呢？那麼以三十五元來說，值不值得呢？其實貴刊話就話加頁數，但內容和其他部份就無加到，係多咗的攻略同埋以前的出招表，呢啲出招表以前已經刊登過，而家又有，呢啲是否叫加頁，其實有欺騙讀者和浪費頁數之嫌的，我並唔係針對貴刊的，但見貴刊做得比以前差，所以至寫信來，我簡直是用心良苦呀！希望貴刊能接受我的意見，以上如有得罪之處，請多多見諒！

另有數條問題請教你。THANK YOU VERY MUCH：

1.話就話PS和SS的功能差不多，其實應該會有一部係比較強少少的，你認為是哪部主機呢？

2.以SATURN的機能來説，能否100%完全移植《KOF 95》和《餓狼3》呢？畫面會否同NEO GEO一樣呢？

3.本人最近不少心將SATURN跌在地上，如果要修理的話，應該要幾多元呢？如果傷及LOAD GAME中央部份，會否非常昂貴呢？

4.PS的造GAME工具是指甚麼呢？為似SS比較困難呢？

5.為何SS會有咁多三級GAME呢？而PS又沒有？

6.你覺得PS版的《S.F.ZERO》畫面靚的？定係SS版呢？

7.點解SS的遊戲不及PS多呢？而SS的新OS又是什麼呢？用了它有甚麼好處和壞處？是安裝在哪裡的？

8.本人最近買了一部SATURN（220V-240V）版本，在機身背面寫著是日本製造，究竟是否日本製造的呢？為何此版本沒有保証書的？

祝GAME PLAYERS銷量TOP ONE

遊戲誌忠實FANS-
蘇嘉麒上

蘇嘉麒：

對於閣下的意見，在下經再三調查後分別得到這些結果。

「無責任新GAME評壇」之所以沒有怎樣加版，是由於眾編輯們是真的要玩過該遊戲一段時間後，才開寫評語，並不開GAME後「係咁夷」玩一玩便寫，所以產量並不多。

「無責任讀者評壇」方面，敝主大人唯恐加版後沒有足夠的讀者投稿，他並叫在下向大家讀聲：「寄多些稿來呀！」。

至於在下的地盤就正是黃腫腳——不消睇……皆因版位甚為珍貴（雖是行貨答案，但無奈地又是事實，單看今期……）。

紙質方面，由於本刊是首次用書紙印，所以未能配合印刷；但其紙價與原來的一樣，並不是你想像中的「渣」。

很多讀者說是「呃錢」，但事實上第7期卻經常賣斷市，而且更曾經有數個月沒有得賣，曾經想補購該期的讀者相信記憶猶新吧。另一方面，「打獲甘」的原意就是想令讀者可以更方便收藏那麼多的出招表，就以《STREET FIGHTER ZERO》為例，除了原來的出招表外，更有一些在PS及SS上用的秘技，總算是有交待呀！又例如《REAL BOUT餓狼傳說》，本刊作者ZAC嘔心瀝血的強化連續技表和其他表，難道又要將3期攻略剪下嗎？

無論如何，閣下的意見實在是十分寶貴，WATER DRAGON感激萬分。

1.其實真是很難講，不過可以用以下的方法去看。SATURN主要是使用2粒CPU寫GAME，軟件商一定要用得精和好才能有好GAME出，其方法就等如在CPU內不斷發掘新用法，新功能，情況就如MEGA DRIVE一樣。而PLAYSTATION就內置了各種輔助元件，在用起來時較快較方便，但限制稍大，效果可能會單調了一點，情況就如超任一樣。

2.畫面可能有輕微的改變（未必是壞），但LOADING速度就肯定快過NEO GEO CD-ROM。

3.相信最少都要數佰圓。

4.所謂造GAME工具其實是一些在PS上固有的程式、涵數，而一般的軟件商就會利用這些數據去設計遊戲。在SS方面，可能SEGA所提供的資料數據非常簡單，而令至軟件商只好更努力地自行開發。

5.這個情況完全與SONY本身的決定有關，其實SONY已經表示過PLAYSTION並不是一部MULTI MEDIA（多媒體機），所以未必會出3級GAME，而且相信SONY並要維持它的健康形象。

6.如果單從畫面著眼，就真的是不相白仲。但如果從LOAD碟計就SATURN比好。

7.你錯了，以去年底計算，SATURN所出GAME其實是PLAYSTATION多一些，而現在則可能差不多。至於SATURN的新OS則是一種新的工作系統，可以令SATURN的雙CPU發揮得更好，它並不是硬件，所以不需安裝在任何地方。

8.若果寫明是日本製造，那就是真的了。可能你那一部SATURN是水貨。所以便沒有保養。

PS的CD盤有塵怎辦

小弟有些問題希望，編輯先生能為我解決，謝謝！

1.日文轉漢文的字典何處有售？價錢又如何？

2.PS的《KILEAK THE BLOOD 2》在MISSON 4中的首領用什麼方法才能打倒？我曾看過貴刊的攻略，但仍未能夠解決。

3 PS的《RIDGE RACER REVOLUTION》怎樣才能使用三架隱藏車輛？我只是用Q版形式完成六個跑道，但仍未能使用。

4.我部PLAYSTATION的CD盤經常有塵出現，不知是什麼原因呢？

5.坊間有一種專門清洗CD機的東西，若使用在PS上，不知會否有後遺症呢？

多謝編輯先生解答以上問題。

祝身體健康，工作愉快！

一個為PLAYSTATION的
安危而煩惱的人上

一個為PLAYSTATION的安危而煩惱的人：

1.日漢字典可以在一般的書局買到，資料稍為詳細的大約賣三佰餘元。

2.那是需要玩者有極高的技術才可對付該名頭目，方法是圍著它旋轉，然後集中向它攻擊便行。

3.只要贏盡3條跑道的正常模式及T.T.模式，然後便會有逆走模式出現，只要再贏盡它的正常及TT模式後便得到該3架跑車。

4.由於PS是用頂置入碟方式，所以較易入塵，只要用清潔相機的氣泵便可清潔。

5.如果要用這些清潔器，最好就是用回SONY等大廠的出品，不要貪便宜，否則便會因小失大。

遊戲跳蚤市場





徵 SS GAME

本人誠徵SS：《STREAM GEAR MASH》《VIRTUA FIGHTER 2》《戰斧DUEL》《龍珠Z》《X-MEN》《BAKU BAKU ANIMAL》《HANG ON》《F-1 LIVE》《灣岸》《SLAM DUNK》《RIGLORD SAGA》《LAYER SECTION》《DARIUS》。以上遊戲必須齊料。價$100至$300
聯絡方法：電94622327 ALAN洽或留下電話姓名在信箱內。

聲明

一.來信如不按列登規則指示將不會受理
二.本刊保留刊登信件的一切權力
三.讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關



交換制服

本人欲以SS版《時鐘戰士 2》或《鬥神傳S》來交換海童軍、民安隊、銀樂隊或少年軍其中一團體之制服，可補錢。亦歡迎提供有關資料，請列明細節寄銅鑼灣郵箱30520號明收。亦同時徵求有關書藉。
聯絡方法：郵寄

超任火箭炮

本人誠讓超任日版火箭炮一支，99%新，有盒有説明書，內附一個六合一遊戲，有意者可加送多隻專用遊戲，價$300(絕對是日本任天堂出品)。另外誠讓超任NTSC轉PAL外置轉換器一個，價$80，可略減，99%新，畫面絕靚！
對以上物品有意者可在星期一至六早上十時至下午五時
電26629253 SIMON洽

誠讓 SNK CD

誠讓SNK CD機連6隻遊戲，原裝有盒，售2200，或用SATURN連遊戲交換。
聯絡方法：72227354(葉先生)



SNK 帶機

SNK帶機連兩個原裝大手掣及記憶卡，七盒遊戲帶包括：《侍魂1&2》、《世界英雄2及JET版》、《龍虎2》、《餓狼SPECIAL》、及《KARNOV'S REVENG》。全部格鬥GAMES，售1800元，全部有盒及説明書。
聯絡方法：72203685留電話即覆

讓 SATURN GAME

SS《SEGA INTERNATIONAL VICTORY GOAL》及《PANZER DRAGOON》各$210，《WING ARMS》與《DEADALUS》各$200，《RACE DRIVN》與《VR REMIX》各$100，《VIRTUA COP》連槍有盒$400
聯絡方法：請電7113922CALL1001，或晚上十時半至十二時
電25659173 EDDIE洽

三洋 3DO 連 VCD

本人誠讓三洋3DO一部連可觀看電影的ADAPTOR，一個原裝手掣、AV線、火牛和二十隻GAMES。以上全部2700元有盒。有意者加送十隻VCD電影。如不在請留電話及姓名，必覆。
聯絡方法：23334995(6:00-11:00)



讓 PS 全套

讓PS全套，手掣兩個，原裝GAME一隻(鐵拳)，記憶卡及火牛，此外另有18多隻勁GAME。此機只玩數月，有保養。現售$3000，不議價。
聯絡方法：71128881 CALL 417



世嘉五代

本人以一千四百元出售一部世嘉五代遊戲機，隨機附送手掣一個，火牛一個，PAL線，以及贈送十七盒帶包括《北斗之拳》、《獸王記》、《戰斧(一)》、《龍威奇兵》、《街霸》等。有意者請電287488181找高志安，交易地點須在香港仔一帶。



超任 N 機

超任N機，火牛，AV線，分線器，手掣2個大手掣2個，SUPER GAMEBOY，《街霸TURBO》，《餓狼2及制別版》，《FINAL FIGHT 2》，《STAR FOX》，《MUSCLE BOMBER》。全售$1600，可略減。有意者電71313111 A/C 1516，留説話買超任及留電話姓名。
聯絡方法：電71313111 A/C 1516

讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」

讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」

讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」

讀者丙：「還是先找這裡吧……」

姓名：遊戲跳蚤市場

服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。

服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)

要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

一．必須以本表格填寫（影印本亦可）

二．必須填寫真實資料

三．來信必須連同身份証副本乙份

四．一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）

五．來信請寄：＜九龍旺角郵政信箱79489號＞信封面請註明＜遊戲誌．遊戲跳蚤市場＞

聲明

一．來信如不按規則指示將不會受理

二．本刊保留刊登信件的一切權力

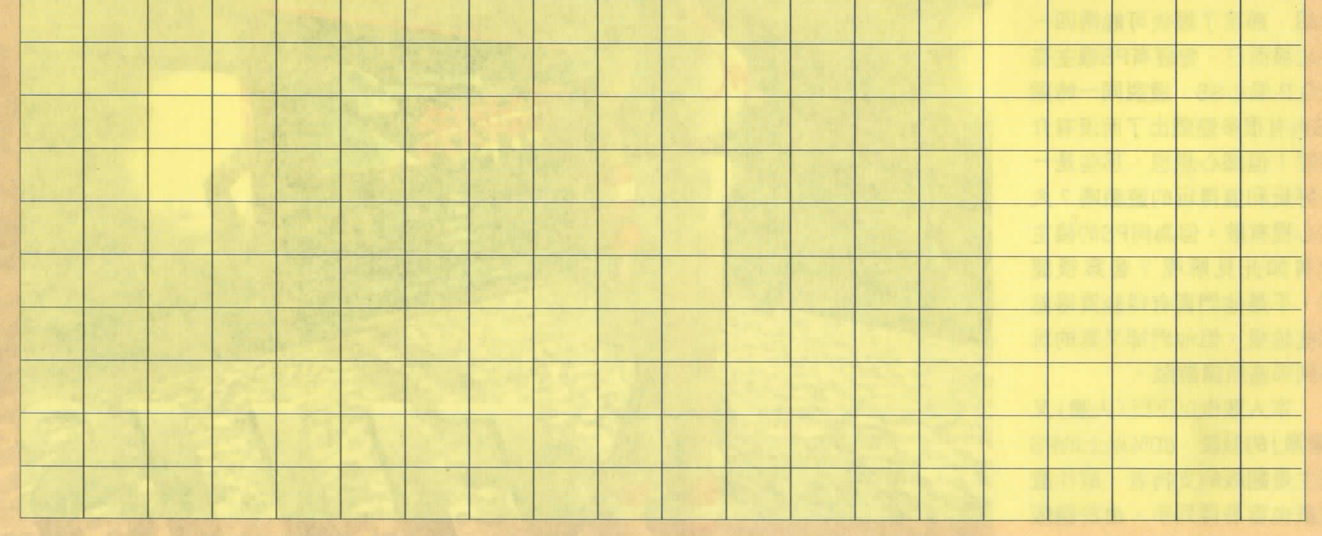
三．讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

遊戲跳蚤市場專用表格

姓名：　　　　身份証號碼：

聯絡電話：　　　　聯絡地址：

誠徵／讓（請刪去不適用者）



聯絡方法：



無責任讀者評壇

本人是個SS機主，現對GAME PLAYER和一些PS機主有一點「個人」的意見，以下內容可能過於偏見或主觀，但為的是替各SS機主抱不平，如有得罪，望能見諒。

經常都有留意此讀者評壇，又經常發現有些PS機主說GAME PLAYER在介紹遊戲上偏頗於SS，本人實在不能苟同。無可否認近幾期G.P的確以SS和遊戲為焦點，但這絕不是偏心，11和12月SS遊戲多是佳作，反觀PS的遊戲表現只是平平而已。

另外，請那些PS迷張大他們的眼睛看看今期(16期)和以前的數期G.P.如第5,10期etc，介紹PS的遊戲差不多用去一半頁數，何解？無他，因為那些日子PS的確出了很多勁遊戲，難道這樣又是偏心於PS嗎？

我相信GAME PLAYER的讀者不只是PS的機主，那為何沒有SS機主投訴G.P.偏頗PS呢？我認為大多數的SS機主是比較明白事理的，原因很簡單，因為我們均是正版遊戲的支持者，知道好的遊戲作介紹的重要性，花數百元一個好遊戲是值得的，如果G.P.缺少了介紹，那花了錢後可能得回一件垃圾而已。曾經有PS機主在說G.P.偏心SS，還說同一時期PS也有很多遊戲出了而沒有介紹呢！但細心想想，那些是一些好玩和值得玩的遊戲嗎？大家心裡有數。但為何PS的機主會有如此見解呢？答案很簡單，不是他們富有得能買得起那些垃圾，但他們卻又真的玩得到那些所謂遊戲。

本人敢作以下既「大膽」又「偏激」的假設，80%以上的PS機主是翻版的支持者，故什麼遊戲也容易得到手，由於翻版沒有說明書，所以雖要介紹，不是為了買遊戲而要介紹，而是買了之後當介紹為說明書。基於此情況，他們便要求什麼遊戲也介紹，根本與SS機主們的想法不同，故SS的支持者們會毫不介意去買一本只說數頁SS遊戲的GAME PLAYER，畢竟28元買一本本地原創又齊料的GAME書是物超所值的。基於以上種種，我建議各編輯能堅守忠指，以介紹好和勁的遊戲為目標，不應以遊戲機的種類為限制，不只PS，SS，就是3DO有好的遊戲，也應作介紹，不要被那有違原創精神的玩家所利用。

最後有兩點要說明的。其一，以上對PS機主的批評只是對於玩平價碟那一群，對於玩正版的PS機主，本人是絕對尊重的，因為他們尊重原創，故我也尊重他們。如以上的言論有令他們不快者，本人在此真心致歉！另外本人十分同意第13期GAME PLAYER讀者流川俊騎對G.P.的意見，他是PS機主卻明白事理，各PS機主有興趣可參考他的見解。其二，是對G.P.的各編輯有一點疑問，內容中常有PS美版遊戲的介紹，不知道其內容是從正版處取得還是連各編輯大人也……。當然本人相信各編輯的人格，但如果連你們也只為求一己之利而不顧及道義，那末所謂「蛇無頭而不行」。G.P.將變成人了，敬請注意，千萬不要因為別人行不善，自己就大條道理去為惡，此仍相互影響也！

最後，祝PS新機成功對抗金，銀，甚至銅的翻版碟，

讀者
飛刀李上

YURI
SAKAZAKI

GAME畫郎

ELLIS



無責任新GAME評壇

日本足球聯賽 創造職業球會

無責任編輯 J.J



評分

人物/ 機械：3.5分
畫面：4分　投入度：4.6分
音樂/ 音效：3.5分　原創性：4.8分
故事：——　難度：4分
操作性：4分　平均分：4.06分

SLG迷亦可以有一試拿冠軍的滋味

在下自問玩足球遊戲的天資有限，一般都是靠用屈招才能取勝的。想不到今次世嘉推出了這個SLG版足球，令我這種SLG迷亦可以有一試拿冠軍的滋味。說起來，這遊戲的設計簡單不是一般的應有盡有，由最初組隊、選領隊、選根據地、以至訓練內容、以球探挖角、簽外援、或是比賽的戰略均可由自己選擇，而且因為玩法創新，沒有近來的SLG那種公式化感覺，最令在下感到滿意的，是雖然這遊戲中導致一場比賽勝敗的要素極多，但卻絕不讓玩者可直接操作球員作賽，令玩者能親身體驗到身為球會領隊的困難之處。

製造商：SEGA
發售日：2月23日
價格：5800日圓
容量：CD-ROM
SATURN
MEM
SLG

卒業 R~Graduation Real

無責任編輯 J.J



評分

人物/ 機械：3分
畫面：2.5分　投入度：3分
音樂/ 音效：3.5分　原創性：2.5分
故事：——　難度：4分
操作性：3分　平均分：3.07分

高城麗子就已經絕對是「師奶」一名

清華高中竟然變成了成人教育中心！

《卒業》本來是在下最喜歡的育成SLG之一，但這遊戲自從第一作以來，沒有一集是可以滿意的。《卒業II》找了5名飛女當主角、《結婚》本來可以有很多變化，但生產商完全沒有做……想不到《卒業R》又再一次令在下失望，暫且不理5名女角可愛不可愛（各花入各眼……），但最少也找些現役女學生吧，單是高城麗子就已經絕對是「師奶」一名。

除此之外，遊戲的慳皮也是問題之一，不但平常的上課沒有半句配音對白、運動會變成健康測定（投球、跳高？）、清華祭變成搵笨的學園祭、考試時亦只有一格蚊型相，但兼職、犯校規時的短片卻又質素奇差，全GAME只有OP及夏天泳池開放時的短片較像樣。

求神拜佛，《卒業CROSSWORD》不會再一次要在下失望吧……

製造商：NEC AVENUE
發售日：3月8日
價格：5800日圓
容量：CD-ROM
PS
SLG
MEM

美少女戰士SAILOR MOON SuperS真·主角爭奪戰

無責任編輯 J.J



評分

人物/ 機械：2.8分
畫面：2.7分　投入度：2分
音樂/ 音效：3.5分　原創性：2.5分
故事：2分　難度：2分
操作性：2分　平均分：2.44分

簡單來說就是離譜

到底是發生了甚麼問題呢？為何美少女戰士所推出的格鬥遊戲好像一個比一個「怪異」的？上次推出的3DO版《美少女戰士》，用了一段多邊形公仔做OP，已經令美少女戰士迷「聞者傷心、見者流淚」，今次竟然除了OP外，連遊戲本身亦變成以多邊形公仔作動作取樣藍本，本來若做得好是沒有所謂的，但只要你試玩過一次後，絕對會破口大罵，動作本身已怪怪的，而且又極不流暢，開GAME時的故事交待竟然只用對白加蚊型相，簡單來說就是離譜。

製造商：ANGEL
發售日：3月8日
價格：5800日圓
容量：CD-ROM
PS
FIG
2P

叮噹 大雄與復活之星

無責任編輯 ARES



評分

人物 / 機械 3分
畫面　3分　投入度　3分
音樂 / 音效 2.5分　原創性　3分
故事　4分　難度　2分
操作性　4分　平均分　3.1分

可說是一隻頗為「好玩」的消閒遊戲，不過難度便欠奉

雖然在原作中靜宜經常有大膽演出，大雄又經常想這想那，不過由於被大眾形容為形像健康，故多年來「叮噹」均陪伴各大小朋友成長及深受愛戴，而在看到PLAY STATION這隻叮噹GAME推出時，筆者第一個思念便是「叮噹又有新電影上囉！」，果然，電影已於三月初上映，而另一新作亦在碟中買了廣告。至於在遊戲方面，由於人物形像已陪伴了讀者多年，故在外觀上可說是不容有失，而結果亦中規中距。另由於主要對像是小朋友的關係，故於操作上亦十分之簡易，而且每版的難度也十分有限公司，不少版數的首領均只要捱夠時間便OK。不過話雖如此，相對來說遊戲的趣味性便十分強，故於進行時雖十分平淡，但實質上玩者卻會接收到一份興味，加上在遊戲中的加入了跳線系統更令畫面顯得活潑。總括而言，此遊戲可說是一隻頗為「好玩」的消閒遊戲，不過難度便欠奉了。

機種：PLAY STATION
製造商：EPOCH
遊戲性質：ACT
容量：CD-ROM
價格：5800日圓



無責任新GAME評壇

天地無用！魅御理溫泉 水氣娜娜之旅

無責任編輯 ARES



評分

人物／機械 3分
畫面 4分　投入度 4分
音樂／音效 4分　原創性 3分
故事 3分　難度 3.5分
操作性 ——　平均分 3.5分

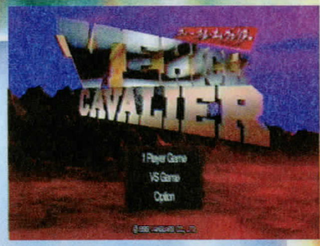
不懂日語或聽解能力不高的朋友便要三思

自SATURN宣布推出《天地無用》此遊戲便已一直擔心會搞成如何，事關當中意識雖不算有問題，但大灑鹽花的場面已足以令人非議，不過在聞說即將推出《野野村》時又覺此乃碎料一樁。至於在遊戲方面，本來此屬冒險性質的遊戲應每有甚麼難度可言，但在測試後便發覺此作的難度可說並不簡單，由於遊戲的目的除是看故事外，更可以貯齊所有事件及動畫畫面為目標，故結果是非一朝一夕便可達成的。此外最大鑊的便是對話是沒有字幕的，故不懂日語或聽解能力不高的朋友便要三思，不過話時話，如閣下是「天地迷」的話便不要放過此作，因當中的神粹的確有着原作之風。

機種：SEGA SATURN
製造商：AROMA（YUMEDIA）
遊戲性質：AVG
容量：CD-ROM
價格：8900日圓

機動騎士

無責任編輯 ARES



評分

人物／機械 2.5分
畫面 2分　投入度 2分
音樂／音效 3分　原創性 2.5分
故事 ——　難度 3分
操作性 2.5分　平均分 2.5分

可說是一隻剛可合格的3D射擊遊戲

論操作，《機動騎士》此作應是不俗的，在使用了模擬搖桿後簡直有在家裏玩《VIRTUAL ON》的感受，可惜支搖桿未見有貨；論遊戲感受《機動騎士》是不錯的，高速的滑行砲戰一點也沒有因處理不及而拖慢了，可惜畫面效果奇粗，一粒粒巨大化素像飛來飛去大煞風景；論難度，《機動騎士》在進入了傭兵協會本部後的確很難玩，但有誰會有如此能耐先忍受一大輪超簡易任務才入正章；論系統，《機動騎士》可說不俗，而且除可自由改變機體顏色外，就連畫面中的錶版外型也可選擇及自由將位置調動，可說爭回了不少分數。總結以上數點，《機動騎士》可說是一隻剛可合格的3D射擊遊戲。

機種：PLAY STATION
製造商：VANGUARD
遊戲性質：STG
容量：CD-ROM
價格：5800日圓

LODE RUNNER

無責任編輯 赤目黑龍



評分

人物／機械：2分
畫面：3分　投入度：4分
音樂／音效：2分　原創性：2.5分
故事：——　難度：4分
操作性：2.5分　平均分：2.71分

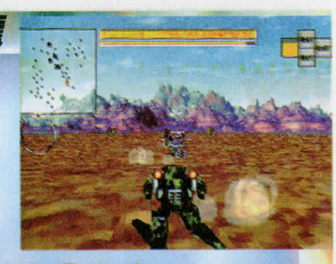
細細粒好易食

嘩！真是非常的經典，由很久以前的電腦版開始，這個遊戲已是黑龍的心頭好，而每個版本也必定會玩完為止，而這次的亦不會例外，相信一定可以玩完的，遊戲本身是和以前的其他本分別不大，而最大的分別相是有背景了，而遊戲本身亦變得非常的「COLOURFUL」，不過，人依然是非常的「細粒」，如果不是用大電視來玩的話，便一定會看得死去活來。

機種：PLAY STATION
製造商：PRESAGE SOFTWARE DEVELOPMENT COMPANY
遊戲性質：ACT
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

機動騎士

無責任編輯 赤目黑龍



評分

人物／機械：3分
畫面：3分　投入度：2分
音樂／音效：2.5分　原創性：2分
故事：——　難度：5分
操作性：2分　平均分：2.78分

嘩！真喺玩到「直」！

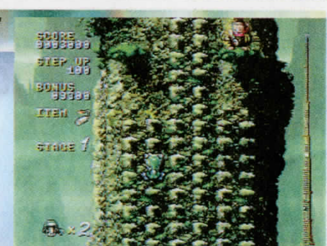
唔……這個遊戲真是不錯，在遊戲之中，玩者所控制的機械人是可以自由更換部件的，不過當然是要用勞力在戰鬥之中得到勝利，得到賞金才可以買到新的武器，不過，在遊戲之中有不少的問題，首先是控制的問題，似乎機械人本身是不可以走直線的，所以要找敵人似乎是比較難的，而且敵人似乎是比較「悍」。但如是以玩法而言，則是有點兒像玩時街機的《VIRTUAL ON》，可惜香港沒有那「ANALOG JOY STICK」，就算有也好像要1600元的「無良價」，那麼唯有用NEGCON玩，差不多的。

機種：PLAY STATION
製造商：VANGUARD
遊戲性質：STG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM



無責任新 GAME 評壇

無責任編輯 赤目黑龍



評分

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：3.5分
投入度：4分
原創性：4分
難度：3.5分
平均分：3分

人是要向上爬的！

所謂人望高處，人一定要向上爬才有用的，正因如此，《HYPER CRAZY CLIMBER》真的可算是一個「勵志遊戲」。日本物產的眾多經典遊戲之中，《CRAZY CLIMBER》可以算是經典中的經典，在以往的版本之中，玩 者也似乎是有在同一幢廈上爬來爬去，所以吸引力不是太大，而這次的卻來了很大的改進，有很多的圖版，而且色彩亦多了很多，加上有三個人物可供選擇，玩者可以做的事似乎真是多了很多，而可玩性亦高了很多，所以《HYPER CRAZY CLIMBER》似乎真是一個可以一玩的好遊戲。不過，遊戲的難度方面真是高了一點，好不容易才可以過到一版呢！

機種：PLAY STATION
製造商：BPS
遊戲性質：ACT
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

HYPER CRAZY CLIMBER

無責任編輯：KAN



評分

人物 / 機械：4.5 分
畫面：4.3 分
音樂 / 音效：3.7 分
故事：------------
操作性：3.5 分
投入度：3.6 分
原創性：4.0 分
難度：3.7 分
平均分：3.9 分

終於等到佢出啦！

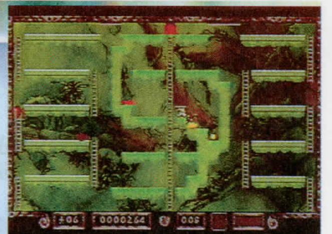
想當年筆者第一次玩這隻 GAME 時是於池袋的某大 GAME CENTRE內，當時已經覺得這GAME造得不錯，尤是那千奇百怪的人物及背景設計。於是乎就不停的交學費，直至把機後的那日本人打倒為止，可惜心有餘而力不足，用了成千日圓仍是他的手下敗將。（嗚……嗚……，一千日圓已經可以吃兩客丼啦！！）

然而另方面此GAME的背景設計真是有一定的水準，因為它能表現出背景的深度，立體感也頗強。還有很多地方也表現得非常出色，例如ANAKARIS版圖中的火炎、PHBOS版圖的機械人等等。當然最可喜的當然是SATYRN版能把街機版完全移植過來啦，故此 GAME 的可玩性也頗高。

機種：SEGA SATURN
製造商：CAPCOM
價格：6800 日圓
類型：FIG.
容量：CD-ROM

魔域戰士 2

無責任編輯：KAN



評分

人物 / 機械：1 分
畫面：2.5 分
音樂 / 音效：2.7 分
故事：------------
操作性：3.5 分
投入度：4.6 分
原創性：4.8 分
難度：4.99 分
平均分：3.44 分

玩到我鬥雞眼的遊戲

雖然這隻GAME面世了已有一段時間，但筆者還是第一次接觸到這隻GAME。之不過一玩上手之後，就有點上癮啦。其實此GAME的系統簡單過簡單，基本上紅白機也可以應附，但這絕對不表示這會減低它的遊戲性，相反還比很多所謂次世代的遊戲更好玩、更有趣。

其實這遊戲吸引人的地方，是它那些設計得非常考人的版圖，有時想過一個版圖可能要你思考數分鐘甚至半小時，但想通了又會有無比的成功感，所以這是一隻雖要智慧與耐力的動作遊戲。但有點要切記的，就是玩此 GAME 不宜連續玩超過2小時，不然會使眼睛非常疲倦。

機種：PLAYSTATION
製造商：PATRA
價格：5800 日圓
類型：ACT.
容量：CD-ROM

LODE RUNNER

無責任編輯：KAN



評分

人物 / 機械：2.1 分
畫面：4 分
音樂 / 音效：3.3 分
故事：4.1 分
操作性：2.6 分
投入度：3.3 分
原創性：3.8 分
難度：4.5 分
平均分：3.38 分

電影感很強的 AVG.

這GAME其實早已於私人電腦上出現過，而且被它着迷的玩者也可不少。然而筆者只是第一次玩這隻遊戲，但也被它那很重的電影感吸引着。

基本上這隻 GAME 會令到玩者 GAME OVER 的地方也頗多，例如被一灘油滑跌兩次又會死；又或者行得慢，在閘門關閉前還未能離開的話亦會GAME OVER，真是死了也不知甚麼事。至於3D射擊那部份，就造得有點強差人意，實在太生硬啦，而且路線又已經設定好，玩者只是控制那粒十字星於畫面內射，實在減低了它的遊戲性。不過，遊戲中的動畫及主角的動作也造得頗流暢，而且又跟那背景非常夾，又把所有對白配過音，所以不可說那班製作人員沒有下過功夫。

機種：PLAYSTATION
製造商：INTERPLAY
價格：5800 日圓
類型：AVG.＋3D STG.
容量：CD-ROM

生化悍將

無責任新GAME評壇

叮噹之大雄與復活之星

無責任藤堂香澄應援團
團長（自稱）：ZAC



評分

人物／機械：2分
畫面：2分　投入度：2分
音樂／音效：2分　原創性：2分
故事：2分　難度：2分
操作性：2分　平均分：2分

還我叮噹！

小弟自小就好喜歡叮噹，諗住今期要好好玩吓。怎料…雖然這GAME有兩條「戰線」，又唔暴力，又係POLYGON製，之但係…WELL，小弟覺得都唔好玩。POLYGON嘅叮噹就好地地，但POLYGON靜宜就好可怕…故事幾悶，播片又嘥時間，啲配音更令人不接受…還我叮噹！！！

機種：PLAY STATION
製造商：EPOCH
遊戲性質：ACT
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

WELCOME HOUSE

無責任藤堂香澄應援團
團長（自稱）：ZAC



評分

人物／機械：4分
畫面：3.5分　投入度：4分
音樂／音效：3.5分　原創性：3分
故事：3分　難度：2分
操作性：3分　平均分：3.25分

歡迎歡迎歡迎屋 歡呼噓聲充滿屋

小弟是在戰友KAN的強烈推介下而玩這GAME的。一開GAME便愛上了。雖說是AVG，但人物有趣（有啲似「生意失敗死狗樣」（ARES提供）），難度又唔高，「做啱嘢」又會有歡呼聲、拍掌聲；「做錯嘢」就會被人噓，幾易玩㗎！而且個故事又過癮，往往有出人意表嘅情節，就算是觀眾都會好開心（如「用法式料理供奉拿破倫畫像事件」）。原本小弟只係試GAME，點知一玩就忽念地玩爆咗。各戰友於是一齊度過咗一個快樂嘅晚上……

機種：PLAY STATION
製造商：GUST
遊戲性質：AVG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

SOUL EDGE

無責任編輯：指令魔人



評分

人物／機械：3分
畫面：3分　投入度：2分
音樂／音效：2.2分　原創性：2.5分
故事：1.5分　難度：2.3分
操作性：3分　平均分：2.44分

原來大佬唔係大佬！

初時玩呢隻GAME時，係比隻GAME啲靚女姐姐吸引咗，所以第一個用嘅角色就係SOPHITIA嘞。開頭我只不過當係一隻普通行貨GAME咁睇佢，諗住玩吓就算，後來發覺呢隻GAME除咗畫面幾靚之外，操作亦甚順暢，絕無唔知做緊乜嘢情況出現。而當我認真地玩落去時，爆機後發覺真正大佬並唔係最後BOSS，而係之前嘅御劍平四郎（我玩嗰局佢喺尾二），因為最難打反而係佢。

但有一點不明的是，畫面中的POLYGON硬係震吓震吓咁，全部嘢都好似浮喺度，不像《VF2》的「實淨」，我看得很清楚絕不是解像度的問題，而是硬體機能嘅先天不足；但係大家都係使用SYSTEM 22 MODEL 2啫，點解人哋《VF2》咁好，而佢咁差呢？唔通係寫GAME班友唔掂！？

機種：街機
製造商：NAMCO
遊戲性質：FIG
價格：——
容量：——

STREET FIGHTER ZERO 2

無責任編輯：指令魔人



評分

人物／機械：2.5分
畫面：3分　投入度：1.7分
音樂／音效：2分　原創性：1.5分
故事：2.7分　難度：3.5分
操作性：3分　平均分：2.49分

龍KEN亂舞！？

初時知道《SF ZERO》出2時，心情十分之興奮，因為在廣告中看見蘇聯佬復出，又可以屈人嘞；而久違了的「耶穌」亞元亦會出場，所以我便抱着十分期待的心情去CAPCOM的測試大會。

但當玩完之後便覺得《SF ZERO 2》和《SF ZERO》相差不是十分大，雖然多了新人物，但沒有太大的突破；系統方面差不多沒變，雖然加進了ORIGINAL COMBO這招，但本人就覺得這招只不過是一種自創的亂舞技，還是削弱了很多的亂舞技，我就曾試過用LEVEL3的ORIGINAL COMBO——連打18HITS重拳攻擊對手，但他的能源竟被扣掉五份一也沒有！！冇天理呀……

機種：街機
製造商：CAPCOM
遊戲性質：FIG
價格：——
容量：——



無責任新GAME評壇

HYPER CRAZY CLIMBER

無責任編輯：指令魔人



評分

人物／機械：3分
畫面：3.2分
音樂／音效：2.5分
故事：1.5分
操作性：3分
投入度：2.7分
原創性：3分
難度：3.5分
平均分：2.8分

超級發癲爬樓人！？

在十多年前已推出的CRAZY CLIMBER，在今天再次重現！雖然十多年前的街機板我未玩過，但我也可以想像到當時的狂熱情況。

當我玩過PS版後，發覺真係會玩到人發癲，同一時間又要顧住窗門夾手，又要避開上面掟落嚟啲嘢，側邊又有雀飛埋嚟，邊顧得咁多呀大佬！尤其是左邊掣控掣角色的左面，右邊掣控掣角色的右面這種控掣方法，真係有自己爬緊樓嘅感覺，如要控掣得好，必要下一番苦功不可！

機種：PLAY STATION
製造商：BPS
遊戲性質：ACT
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

新世紀 EVANGELION

無責任編輯：米奇



評分

人物／機械：4分
畫面：3.2分
音樂／音效：3.5分
故事：3分
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：3.5分
難度：3分
平均分：3.4分

就如GAINAX的作風一樣，在告訴你正經事之餘也不忘玩嘢

一看見GAINAX這個名字，米奇便留意起這動畫來。而且開始愛不釋手。遊戲版的內容就如GAINAX的作風一樣，在告訴你正經事之餘也不忘玩嘢，片頭以《TWILIGHT Q》片頭形式出現的SEGA LOGO便是一絕。

遊戲經乎全是由動畫組成，但很少新製作，多數是從電視版的片段抽出來，有點像當年看藤剛弘炒車後的《蒙面超人》。戰鬥方面最初不習慣的時實在有點手忙腳亂，但知道了竅門後便很容易玩，不算太難。可惜的是動畫數量不太多，劇本也不多，很快便會發現故事無論怎樣配搭也是差不多。但玩完一次後可以像看OVA那樣重頭看就很不錯。

機種：SATURN
遊戲性質：AVG
製造商：SEGA ENTERPRISES
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

美少女戰士SAILORMOON SUPERS 真·主角爭奪戰

無責任編輯：米奇



評分

人物／機械：0.5分
畫面：2分
音樂／音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：0分
原創性：0分
難度：2分
平均分：1.5分

這就是冒目地追求次世代的結果

米奇是《美少女戰士》迷已是眾所周知的事，她們的閃卡或手辦我和妹妹都不會錯過。可惜，近年美少女戰士的劇情和作畫都愈來愈不濟，連遊戲中的《美少女戰士》也一團糟，實在令人心痛。

這個所謂《美少女戰士》的遊戲一開始就以群「天外異獸」來嚇你一跳，乘着潮流而推出3D化的格鬥遊戲動機雖然正確，但是看來所托非人，造出來的3D人偶實在大可怕，加上動作之後更活像木偶，出腳招時，手就好像多餘一樣的不知放在哪裏好，極不自然的動作加上超低速的操作，實在難以接受。正如PUYU神說，要追究責任的話錯的不在製作MODEL的人身上，而是批准使用哪個MODEL的人。

這就是冒目地追求次世代的結果了。

機種：PLAYSTATION
遊戲性質：FIG
製造商：ANGEL
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

東京昆蟲樂園體驗版

無責任編輯：米奇



想不到一隻體驗版遊戲會那樣的精采。一場那個用上大量POLYGON造出來的變形生物已令我眼前一亮。不過，由於開始時的意境實在太HIGH了，所以有點兒不明所以。進入遊戲後，是一些交織在動畫之間的3D地帶。想不到的是那裏原來是個大得驚人的空間，我可以在那裏漫遊一番。故事安排了很多方式來引導我變成一隻昆蟲，即使我入屋、或是爬上樹上也可以，這安排得很好。

除了試版之外，這體驗版CD-ROM還收錄了很多資料，令人對《TIZ》這遊戲先有更深的識認。從那CD-ROM中所見，《TIZ》有很多很複雜的迷宮。期待這個遊戲正式推出，相信會非常好玩。

期待這個遊戲正式推出，相信會非常好玩

機種：PLAYSTATION
遊戲性質：ETC
製造商：GENERAL ENTERTAINMENT
價格：——
容量：CD-ROM

評分

人物／機械：3分
畫面：4分
音樂／音效：3.5分
故事：——
操作性：3.5分
投入度：4分
原創性：3.5分
難度：3.5分
平均分：3.57分



無責任新GAME評壇

日本足球聯賽 創造職業球會

無責任編輯：PUYU神



一向是足球迷的筆者，在看到《日本足球聯賽 創造職業球會》這個GAME之後，便恨不得馬上拿回來玩，因為筆者十分喜歡其遊戲的玩法。

當遊戲到手的時候，便馬上放入SATURN內開GAME……呀，實在是非常的吸引。在買到

若在操練得宜的時候贏波，那份喜悅又真的是難以形容

好球員的時候，其滿足感真的十分高；假若又可以用高價將他出售而不損戰力的話，那就是錦上添花了。另外，若在操練得宜的時候贏波，那份喜悅又真的是難以形容。

但論到缺點又不是沒有，列如在比賽的片段中，間中也會播錯片，個波明明是帶到門前，但突然一閃，又回到禁區頂……？而且GAME中的「人様」又不夠多，經常熟口熟面。若能改善以上兩點的話，那就更加完美了。

機種：SATURN
製造商：SEGA
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分

人物/機械：3.5分
畫面：3.8分
音樂/音效：3.5分
故事：——
操作性：3.8分
投入度：5分
原創性：4.8分
難度：4.5分
平均分：4.13分

全日本GT選手權 改

無責任編輯：PUYU神



最近，筆者聽聞市面有隻叫《全日本GT選手權 改》的賽車GAME，人人玩過都話「水過水皮」，不但沒有多邊形，又不是立體視點，更是非常難玩……於是好奇的筆者便找一隻來試試，發覺此GAME並不是太差，再加上GAME中全是用真人名和真車

一般人太沒有耐性玩了

名，實在是一隻不錯的選擇。

可惜的是此GAME用了一個一般人認為不太易玩的視點，令到很多玩家望而卻步。其實，所謂斜向視點根本就不太難玩，只要每條賽道跑二十多三十個圈，掌握了該條賽道的特點後便行，但一般人太沒有耐性玩了。

在這裏，筆者誠意向一些喜歡高難度賽車GAME的讀者推薦此GAME；至於一些喜歡「係咁吏」擰一擰軚便可過彎的讀者，對不起，此GAME並不適合你玩。

機種：PLAYSTATION
製造商：KANEKO
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分

人物/機械：4分
畫面：3.8分
音樂/音效：4分
故事：——
操作性：3.8分
投入度：3.7分
原創性：3.8分
難度：4.5分
平均分：3.94分

卒業R~Graduation Real

無責任編輯：PUYU神



過去……
《卒業》，一隻非常有新意的育成SLG。
《卒業》，一隻由竹井正樹做人設的育成SLG。
《卒業》，一隻有很漂亮動人美少女的育成SLG。
現在……
《卒業R》，一隻翻炒過無數次的

一隻有很漂亮動人美少女的育成SLG

育成SLG真人版。
《卒業R》，一隻改由數名「師奶」打躉的育成SLG真人版。
《卒業R》，一隻由「馬似人」飾演志村麻美的育成SLG真人版。
天呀……！
點解高城麗子會變得咁老，咁矮，身材仲咁差……？
點解萬人迷——志村「媽咪」會搵隻「馬似人」嚟扮？
點解以PLAYSTATION嘅播片機能會出啲咁差嘅動畫？
點解《卒業R》唔喺PC-FX出先，而先要喺PLAYSTATION出？
係唔係自己剃自己眼眉？
點解……？WHY……？

機種：PLAYSTATION
製造商：BANDAI VISUAL
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分

人物/機械：1.5分
畫面：2.8分
音樂/音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：1分
原創性：2.5分
難度：3分
平均分：2.47分

昇龍三國演義

無責任外稿：DR.FAT



三國時代的遊戲都已出了不少，但大都是注意畫面較多。唊！大家不要誤會，我只是説較注重畫面吧，並不是説它們遊戲系統不好。我之所以這樣説，全因最近出了一隻《昇龍三國演義》，雖然畫面是差(個人認為)，但系統之操作卻十分真實，遊戲的進行是採用REALTIME模式來進行的，而玩者不像其他的系列，可以飛來飛去。何出此言？在其他的三國誌裏，你在徐州搞內政，又在同一月內到西涼練兵，又或在成都辦人事，試問一個君主又如何可以東西兩邊走呢？

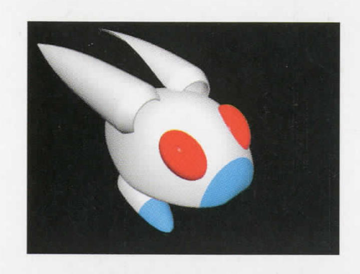
雖然遊戲的系統是非常重要，但是畫面欠佳也會令人減低投入的程度，所以希望可改善畫面的質素，以增加遊戲時的投入感！

中史程度大挑戰！

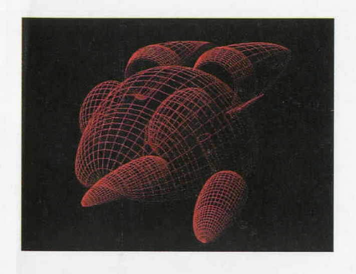
機種：PLAYSTATION
製造商：IMAGINEER
遊戲性質：SLG
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

評分

人物/機械：2分
畫面：2分
音樂/音效：2分
故事：1.5分
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：2.5分
難度：4分
平均分：2.56分



重賞之下 必有勇夫



《遊戲誌》線人計劃

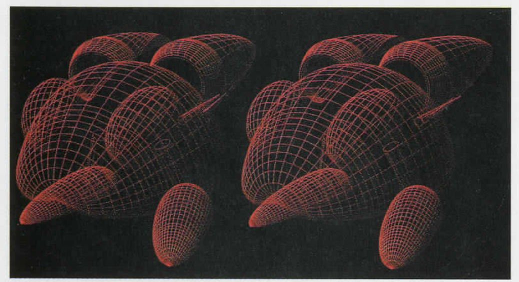
我哋相信，香港有好多GAME壇有識之士，佢哋收料收得好快，GAME壇發生咗乜嘢事佢哋都比人知得早。

有好料無謂收埋佢，《遊戲誌》嘅「STREET FAXER」、「街頭GAME霸王」同「秘技工場」都歡迎你提供好料，當然唔會少你嘅線人費啦！

GAME料分級制

一級猛料……………………$200
二級勁料……………………$100
三級好料……………………$ 50
四級碎料………………留番你自己慢慢駛

稿費大增 100%

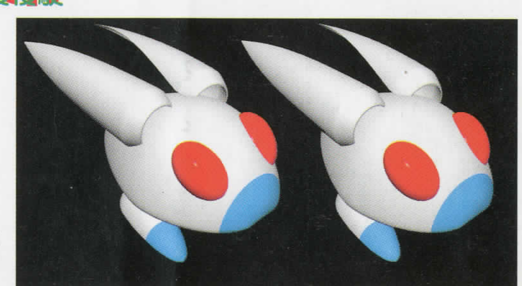


報料熱線：
2380 2223



報料FAX線：
2393 9090
報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利

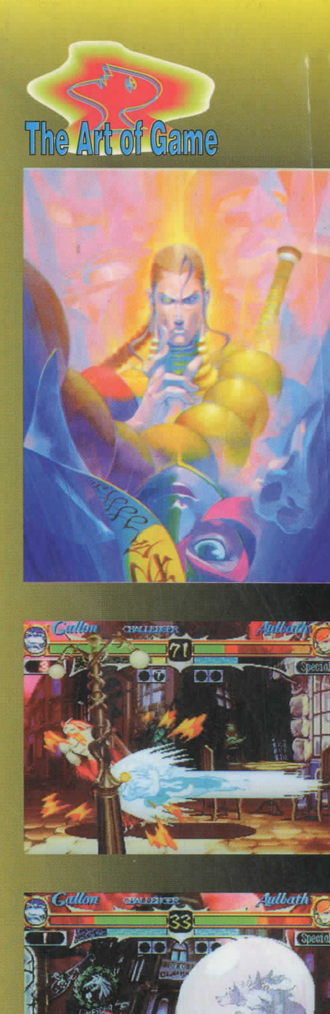


攻略地盤大拍賣！ 歡迎挑機！！

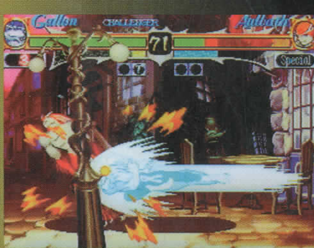
你認為《遊戲誌》的攻略法「有料到」，抑或你覺得自己是機壇明日之星、懷材不遇？《遊戲誌》俾個機會你挑機，投稿攻略法，你有本事就放馬過來！

字數：每版600字連8至10張相
期限：只收出街兩個星期內的遊戲攻略
圖片：將你的攻略過程要點錄在N線VHS錄影帶上，我幫你CROP相（歡迎SUPER帶）。
上門挑機：《遊戲誌》練功房設備齊全，點挑都得。請早預約。
稿費：收親坐底3舊，絕對有商量。

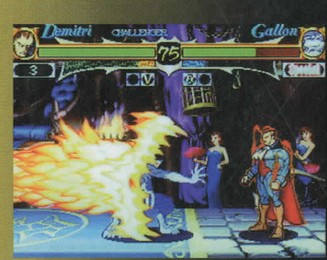
挑機前記得要預約啊！
挑機熱線：2380 2223





















鳴謝：CAPCOM ASIA ・富利電子有限公司